

The background of the cover is a dynamic battle scene from Star Wars: The Force Awakens. In the upper left, a red laser beam from a lightsaber cuts through the air. In the center, a large, dark, mechanical figure, likely a First Order walker, looms over a group of Stormtroopers. The Stormtroopers are in the foreground, some holding blasters. In the background, there are explosions and the silhouettes of other First Order forces. The overall color palette is dominated by the oranges and yellows of fire and explosions, contrasted with the greys and blacks of the First Order technology.

ЗВЕЗДАНЫЕ ВОЙНЫ

КОСМИЧЕСКАЯ ВОЙНА

КНИГА ИГРОКА 2

ПО СТОПАМ ИМПЕРИИ

Основано на



КРУГОВОРОТ:МИРОВ



Книга составлена Адамовичем Станиславом специально для сообщества
Круговорот Миров (vk.com/dndworlds)
Не для коммерческого использования! Не для продажи!

Книга основана на Dungeons & Dragons 5

При создании книги использованы материалы:

Dungeons & Dragons 5

ru.starwars.wikia.com

StarForge - <http://starforge.info>

Содержание

Глава 1: ВВЕДЕНИЕ	4
Состав и техника	4
Имперская армия.....	5
Организационная структура	5
Имперский флот.....	6
 ГЛАВА 2: РАСЫ	 8
Деваронец	8
Дурос	10
Куаррен	12
Наутолан	14
Катар.....	16
ГЛАВА 3: КЛАССЫ	18
Гвардеец	19
Темный аколит	21
Штурмовик.....	24
Штурмовик-летун	26
Штурмовик-разведчик	28
Штурмовик-коммандор.....	30
Штурмовик-тени.....	32
ГЛАВА 4: Личность и ПРЕДЫСТОРИЯ	35
ГЛАВА 5: СНАРЯЖЕНИЕ	38
Начальное богатство.....	38
Доспехи	38
Оружие.....	40
Снаряжение	44
Одежда и костюмы	55
ГЛАВА 6: СПОСОБНОСТИ	57
Описание способностей	57

ГЛАВА 1: ВВЕДЕНИЕ

В этой книге вы найдете дополнительные расы и классы для ролевой игры Star Wars: Space war. Они совместимы с расами и классами *Книги игрока*. Так же вы найдете здесь дополнительные примеры транспортных средств и некоторого снаряжения

Первая Галактическая Империя – государство основанное владыкой ситхом Дартом Сидиусом в лице Императора Палпатина.

Имперские Вооружённые Силы (др. перевод - Имперские Войска) были вооружёнными силами Галактической Империи и преемником Вооружённых Сил Республики. Они были ответственны за выполнения боевых задач и за сохранения порядка во всех мирах Империи. Сами же Вооружённые силы находились под прямым управлением Верховного командования Империи.

Вооружённые силы Империи были не только физической силой, но и психологической. Например 501-й легион известный так же как «Кулак Вейдара» имел устрашающую репутацию. Его боялись и уважали во всех мирах Империи. Или же печально известная «Звезда Смерти», использовавшаяся Императором Палпатином для запугивания жителей Галактики. Это лишь несколько примеров того, что часто страх являлся куда более грозным оружием, чем грубая сила. Но Империя этим не ограничивалась, почти вся техника и обмундирования создаваемые в ней были направлены на усиления этого эффекта, например, АТ-АТ являлся одним из примеров этой идеи.



Имперские Вооружённые Силы были огромной организацией с десятками триллионов солдат и офицеров регулярной армии, триллионами членов флотских экипажей и крупным количеством штурмовиков.

Структура Вооружённых Сил Империи была предельно сложна. В составе Вооружённых сил Империи были множество родов войск, каждый из них выполнял свои определённые функции. Армия и Штурмовой корпус были основой

наземных сил во всех миссиях и кампаниях Империи. Имперский флот был ответственен за космические операции, защиту путей и транспортировку всех войск (хотя это и не было их основной функцией)

СОСТАВ И ТЕХНИКА

АРМИЯ

Армия была частью Вооружённых Сил Империи, задачами которой являлись непосредственный захват и удержание административных пунктов, оборона собственных административных пунктов и разгром наземных сил противника. Армия — самый многочисленный род войск Вооружённых Сил в Галактической Империи, обладавшая самым большим набором различных родов войск и служб и имеющая наиболее сложную организацию и иерархию. Как правило, в операциях, проводимых армией, были задействованы все виды ВС Империи, что делало их наиболее сложными в планировании и осуществлению. Авиация обеспечивала для армии господство в воздухе, осуществляла поддержку огнём армейских войск на переднем краю фронта и бомбардировки тыловых объектов противника. Флот обеспечивал господство в космосе над наземным театром военных действий, снабжение сил армии, вел вместе с авиацией в интересах армии разведывательные действия и поддерживал силы армии орбитальными бомбардировками, получая с поверхности указания. При этом, как правило, силы авиации являлись частью самой армии.

ШТУРМОВИКИ

Хотя Имперская армия была самым многочисленным родом войск в Империи, основой Вооружённых Сил составляли штурмовики. Часть из них были клонами Джанго Фетта служившие еще во времена Войн клонов. Они считались одними из лучших солдат в Империи. Но к сожалению после усмирения Камино поставки клонов Джанго Фетта практически прекратились. Существовали разные специальности штурмовиков, чаще всего специальность создавалось под воздействием места боевых действий. Были и элитные части штурмовиков, например, тёмные солдаты.

Штурмовики - это была элита, они полностью были лояльны Императору, их нельзя было подкупить или шантажировать, вся их жизнь это подчинения и служба. «Закованные» в броню штурмовики скрывали свою лицо, это добавляло страха и тайны к этим солдатам. Штурмовики были везде, где была Империя, являясь символом Нового порядка, штурмовики всегда

сражались в гущи битвы. Им поручали охрану самых важных для Империи объектов, в том числе промышленные комплексы, города т.д.

НАЗЕМНАЯ ТЕХНИКА

Шагоходы такие как АТ-СТ и АТ-АТ символизировали мощь и ресурсы Империи. Они были оружием которое нагоняло страх на всех врагов Империи. Однако в конструкции АТ-АТ существовали серьезные ошибки, которые в полной мере проявились во время битвы при Хоте, где повстанцы уничтожили несколько АТ-АТ.



Другие, менее известные средства, используемые Империей, включали в себя танки АТ-АА, АТ-РТ, МТ-АТ и ТХ-130Т. Они были менее известны, но это не делало их менее опасными противниками.

ИМПЕРСКИЙ ФЛОТ

Хотя звёздный разрушитель типа «Венатор» хорошо служил Республике во времена Войн Клонов, создания Империи быстро сделало эти суда символами страха и мощи Империи. Хотя война с КНС была закончена, затраты на вооружения все больше возрастали. Были созданы новые виды звёздных разрушителей, которые постепенно заменили старые «Венаторы». Вскоре был создан звёздный разрушитель типа «Имперский I», который стал одним из символов Нового порядка. Но задачи флота в целом остались прежними: поддержания порядка, охрана коммуникаций и безопасной торговли. Требования и обслуживания Имперского флота были уникальны, являясь очень сложным в организации и эксплуатации, служба во флоте требовало максимальной отдачи от служащих. В отличие от армии, где для службы надо было пройти краткий курс обучения, во флоте требовалось пройти сложный путь, чтобы служить там.

СЕРИЯ Т1Е

В Империи были миллионы Т1Е истребителей, так же существовали разные модификация этого истребителя. Главная слабость этого Истребителя

это слабые щиты и отсутствия гипердрайва. Это делало Истребитель предельно сложным в управлении и требовало от пилота высоких навыков и большого опыта.

Т1Е Истребитель был основой флота, он был очень быстрым и дешёвым в эксплуатации, а так же в лёгкости их производства. Это же можно было сказать и о практически всех модификациях этого Истребителя во времена Галактической Империи. Имперская доктрина гласила что против одного истребителя должно быть три истребителя Империи.

ИМПЕРСКАЯ АРМИЯ

Имперская армия, являлась одним из видов Имперских Вооружённых Сил, предназначенным для проведения наземных операций под командованием Генерального Штаба. Она была сформирована в результате реорганизации Великой армии Республики и сохранила её структуру. В эпоху Империи преимущественно составляла гарнизоны по всей Галактике, а также боролась с Альянсом за восстановление Республики.

Армия использовала широкий спектр вооружения и транспортных средств поддержки пехоты. Армейские подразделения чаще всего комплектовались штурмовиками, однако командование и структура этих подразделений оставалась различной. В гарнизонных мирах армия совместно с Имперским флотом, штурмовиками и местными силами полиции поддерживала правопорядок и безопасность.

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА

ОТДЕЛЕНИЕ

Минимальной тактической единицей Имперской армии являлось отделение. Всего существовало 9 типов отделений. Каждое отделение состояло из восьми солдат и сержанта — командира отделения. Остальные солдаты получали номера от 1 до 8, номер один получал звание капрала и должность заместителя командира. В случае гибели Сержанта, командиром отделения становился номер 1 (капрал), в случае его гибели - номер 2 и т. д. Снайперские и Инженерные отделения относились к подразделениям спецназа. Регулярные части Имперской Армии не имели снайперской и инженерной поддержки.

ВИДЫ ОТДЕЛЕНИЙ

Линейные отделения

Стандартные пехотные подразделения в Армии именовались «линейными». Слишком

высокие потери в борьбе с повстанцами вынудили вооружать их бойцов лёгкими автоматическими бластерами Т-21, чтобы увеличить огневую мощь отделения.

Тяжелые отделения

Эти отделения были вооружены тяжелыми автоматическими бластерами Е-Веб. Каждый такой бластер обслуживался расчетом из двух человек, таким образом, на отделение приходилось 4 орудия. Тяжелые отделения обычно прикреплялись к другим взводам для увеличения их огневой мощи.

Снайперские отделения

Эти отделения комплектовались из солдат, которые показывали лучшие результаты по точности стрельбы. Они также обучались саперному делу и некоторым другим навыкам. Благодаря высоким навыкам и качественному обучению эти солдаты были в состоянии действовать самостоятельно, если их командира убьют. В снайперских отделениях отсутствовала стандартная нумерация бойцов и постоянный замкомотделения. Перед каждым боем сержант назначал нового заместителя в зависимости от текущей ситуации. Все солдаты имели звание капрала. Снайперские отделения были вооружены легкими репитерами.

Инженерные отделения

Инженерные отделения комплектовались из бойцов, дополнительно обученных техническим навыкам. Они были в состоянии использовать, починить или уничтожить практически любую технику или механизм, который могли встретить на задании. Хотя они и использовали преимущественно стандартное оружие, некоторые отделения оснащались дополнительным оборудованием, таким как термальные детонаторы, медпаки и портативные сенсоры. Каждое такое отделение обязательно включало в себя специалиста-сапёра.

Репульсорные отделения

Механизированные отделения комплектовались из репульсорных транспортных средств, по 2 штуки на отделение. Транспортные средства в репульсорных отделениях обычно использовались для перевозки солдат или для создания баррикад. Каждое транспортное средство имело экипаж из четырех человек: механик, водитель, техник-оператор и командир-стрелок. Транспортное средство сержанта обычно оборудовалось особым дополнительным сенсором и оператором.

Тяжелые репульсорные отделения

Транспортные средства, используемые этими отделениями, делились на два типа: легкий репульсор, который функционировал в качестве бронетранспортёра, и тяжелый репульсор, который был ближе к понятию «боевая машина пехоты». На транспортные средства Тяжелых

репульсорных отделений часто устанавливалось дополнительное вооружение вроде автоматических бластеров и гранатомётов (которые могли быть при необходимости быстро сняты с техники и использованы пехотой).

Разведывательные отделения

Разведывательные отделения состояли из пяти человек, включая сержанта, и были чаще всего укомплектованы спидерами. Разведчики были обучены чинить и поддерживать свои спидеры в боеспособном состоянии, что ликвидировало потребность в дополнительном персонале.

Шагоходные и артиллерийские отделения

Было два типа как артиллерийских, так и шагоходных отделений: тяжелая и легкая. Тяжелые отделения состояли, как правило, из одного транспортного средства (такого как АТ-АТ) или тяжелой пусковой установки. Легкие секции состояли из двух транспортных средств (таких как АТ-ST) или, соответственно, двух легких полевых орудий. Следует отметить, что шагоходные секции не являлись отдельными подразделениями, такими как пехотные отделения, а входили непосредственно в состав взвода.

ИМПЕРСКИЙ ФЛОТ

Имперский флот, также известный также как Имперский звёздный флот, Имперский боевой флот, Имперская космическая служба — флотское ответвление Имперских войск Галактической Империи. На пике могущества флот включал миллионы военных кораблей, кораблей снабжения и истребителей, поддерживая контроль Империи над галактикой.

Имперский флот был сформирован на основе Флота Старой Республики в 19 ДБЯ как часть кампании Палпатина по империализации во время становления Империи. Была реорганизована структура командования, во главе её встали двенадцать гранд-адмиралов для надзора за стремительной экспансией, начавшейся во время Войн клонов.

Имперский флот, включающий миллионы военных кораблей истребителей и транспортов, укомплектованных триллионами членов экипажа, был одной из самых больших военных организаций, когда-либо созданных. Краеугольные камни этого флота - звёздный разрушитель, звёздный суперразрушитель и серия Т1Е истребителей.

РОЛЬ

В обязанности Имперского Флота входила защита граждан Империи от космических угроз, таких как пираты, контрабандисты и другие преступные структуры, навязывание воли

Империи и контроль за торговлей через таможенные операции и блокады. Также флот использовался для орбитальных бомбардировок, транспортировки сухопутных войск и их воздушной и космической поддержки.

КЛЮЧЕВЫЕ КОРАБЛИ

Самым узнаваемым символом Имперского флота были звёздные разрушители типа «Имперский», созданные в количестве более двадцати пяти тысяч, хотя флотом использовались миллионы кораблей различных типов.

Звёздные суперразрушители пользовались дурной славой из-за своих размеров и вооружения, хотя иногда использовались как корабли снабжения и авианосцы.



Большинство боевых кораблей, станций и кораблей снабжения производились компаниями Kuat Drive Yards, Loronar Corporation и Rendili StarDrive. Кроме того верфи Кореллии поставляли для флота шаттлы, корветы и крейсера, а бесчисленные малые верфи поставляли различные корабли поддержки, такие как Фрегат типа «Улан» и Средний крейсер типа «Удар».

К 0 ДБЯ суммарная мощь Имперского флота была эквивалентна мощи двух Звёзд Смерти.

ОБУЧЕНИЕ

Кандидаты принимались офицерами отбора в местных центрах вербовки. Новобранцы сначала посещали Имперскую академию, чтобы получить основы военного образования и дисциплины, а затем продолжали обучения в Имперской флотской академии, где они проходили курсы флотских операций, боя и навыков командира. Новобранцы, отслужившие пять лет и имеющие достаточные лидерские качества, могли пройти обучение кандидатов в офицеры. Затем не получившие назначение офицеры и выпускники академии могли поступить в школу офицеров Имперского флота и пройти углубленное обучение офицерским навыкам. Выпускники офицерской школы поступали во флот в звании лейтенанта.

ГЛАВА 2: РАСЫ

ДЕВАРОНЕЦ

Деваронцы – рогатые гуманоиды с планеты Деварон в Регионе Экспансии. Считается, что деваронцы происходят от приматов, живших в горах Деварона, а их рога – генетическая мутация, вызванная необходимостью защищаться от хищных птиц.

РОДИНА

Родина деваронцев планета Деварон, что находится в Регионе Экспансии, сектора сектор Дулуур (Деваронское пространство), системы Деварон.

ВНЕШНОСТЬ И БИОЛОГИЯ

Деваронцы – одна из наиболее странных рас Галактики, имеющая ярко выраженные отличия полов во внешнем виде и характере. Мужчины – краснокожие существа, полностью лишённые волосяного покрова и имеющие на голове пару крупных рогов. Рога являются их гордостью, за ними ведётся тщательный уход.

Женщины-деваронки покрыты густой шерстью, имеющую различные цветовые оттенки, начиная коричневым и заканчивая белым, а их рога почти незаметны. По характеру они агрессивны и стремятся к доминированию в обществе, имея исключительное право заниматься управлением и политикой; тем не менее, это вовсе не означает, что деваронцы-мужчины являются созданиями кроткими и спокойными.

Кроме этого, у мужчин все зубы – острые резцы, а у женщин имеются как коренные зубы, так и клыки. Один из пятидесяти деваронцев имеет два набора зубов: внутренний – мужской, а внешний – втягивающиеся женские. В древние времена такие деваронцы были разведчиками-одиночками деваронских племен, поскольку могли питаться как животной, так и растительной пищей. У мужчин также имеется длинный язык, о женских языках сведения отсутствуют.

Тела деваронцев более плотные, чем у большинства гуманоидов, из-за чего они весят больше, чем может показаться. Деваронцы обладали чёрной кровью на основе серебра.

ИСТОРИЯ

Деваронцы были одной из первых рас Галактики, освоивших межзвёздные путешествия. Мужчин расы можно было часто встретить в космопортах на протяжении тысяч лет галактической истории. Деваронскими мужчинами движет страсть к путешествиям, и они часто используют первую попавшуюся

возможность, чтобы переместиться из одного места в другое. Их часто можно встретить на мостиках грузовых и разведывательных кораблей.



Женщины-деваронки, в свою очередь, предпочитают не покидать насиженных мест, из-за чего занимаются воспитанием молодых деваронцев и управлением деваронским обществом. Чтобы поддерживать семьи, мужчины отправляют столько денег, сколько могут, но сами практически никогда не возвращаются домой. Женщины спокойно принимают установившийся порядок, поскольку считают неутомимых мужчин разрушителями домашней жизни.

Ошмар – деваронская церемония полуденного приема пищи.

ОСОБЕННОСТИ ДЕВАРОНЦЕВ

Ваш персонаж деваронец обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения и Интеллекта увеличивается на 2.

Возраст. Средняя продолжительность жизни деваронцев приблизительно 80 лет. Взрослеют деваронцы в 15 лет.

Мировоззрение. Большинство деваронцев подозрительны и скрытны, отсюда их представители в большинстве своем хаотично-нейтральные. Деваронец всегда ищет выгоду для себя.

Размер. Рост деваронцев колеблется от 1,7 до 1,9 метра и весят больше чем другие представители гуманоидных рас, порядка 130 кг. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

Растворение в толпе. Вы получаете +1 расовый бонус Скрытности.

Боевая тренировка деваронцев. Вы владеете простым и экзотическим легким огнестрельным оружием.

Языки. Вы разговариваете на деваронском и общегалактическом языке.

ДУРОС

Дуросы, также известные как дуросиане — гуманоидная раса с планеты Дуро, одна из первых в Галактике освоившая межзвёздные путешествия.

РОДИНА

Родной мир дуросов находился на пересечении Кореллианского торгового маршрута и Дуросского пути, двух важнейших гиперпространственных маршрутов, соединяющих Дуро с крупными коммерческими центрами.

БИОЛОГИЯ И ВНЕШНИЙ ВИД

Дуросы — гуманоиды, отличавшиеся гладкой сине-зелёной кожей, красными глазами, безгубым ртом, длинным тонким безносым лицом и зелёной кровью. За обоняние же у них отвечали глаза. И мужчины, и женщины были лысые, но пол дуросов можно было легко различить. Женщины-дуросы откладывали яйца, так как дуросы произошли от древних рептилий, и, как и неймодианцы, они рождались на свет в виде личинок, но, в отличие от своих «двоюродных братьев», которые в основном поручали воспитание молодняка государству, дуросы заботились о своих отпрысках с рождения.

ОБЩЕСТВО И КУЛЬТУРА

Дуросы — спокойная и мирная раса, и этот факт повышал их репутацию во всех уголках Галактики. Представители расы славились как необычайно надежные работники, а также за свои превосходные астронавигационные навыки. Обычно тихие и молчаливые, дуросы, если их попросить, весьма любили рассказывать истории о своих многочисленных путешествиях и были способны долго сохранять к себе интерес у самой разнообразной публике.

Наряду с кореллианцами, дуросы считались наиболее опытными космическими путешественниками в Галактике. Они в числе первых изобрели технологию межзвёздных путешествий, проложили некоторые из самых старых торговых путей гиперпространства и полностью отказались от земли родного мира в пользу космоса далеких звезд. Планета Дуро стойко выносила тысячелетия такие испытания, однако постепенно загрязнялась всё больше и больше. Умеренные территории мира превратили в обрабатываемые земли, и огромные фабрики по автоматическому производству еды стали поставлять продовольствие для торговли по всей Галактике. Наконец, с передачей политической силы расы от старинных королей к богатой коалиции межгалактических фирм все связи с

родовыми корнями были разорваны. Народ дуросов обозначил дерзкую эру экспансии, выбрав жизнь в орбитальных городах или обширных мирах-колониях.



Одной из первых колоний была планета Неймодия, на которой через тысячу лет в отдельную расу выделилось генетическое ответвление дуросов, получившее имя неймодианцев. Сходство между потомками и прародителями ограничивалось внешностью: неймодианцы были трусливыми и жадными существами, наполненными страхом смерти, в то время как общительные и миролюбивые дуросы любили приключения и не боялись их последствий, иногда совершая безрассудные поступки.

ОСОБЕННОСТИ ДУРОСОВ

Ваш персонаж дурос обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 2, а значение вашей Харизмы на 1.

Возраст. Средняя продолжительность жизни дуросов приблизительно 90 лет. Взрослеют дуросы в 17 лет.

Мировоззрение. Большинство дуросов добрые, но встречаются и худшие представители этой расы.

Размер. Рост дуросов колеблется От 1,7 до 2,2 метра и весят около 80-100 кг. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

Прирожденные пилоты. Вы получаете +1 расовый бонус Астрогации и Пилотирования (космическое).

Боевая тренировка дуросов. Вы владеете всем простым легким оружием.

Языки. Вы разговариваете на дуросском и общегалактическом языке + один язык на ваш выбор.

КУАРРЕН

Куаррены (Кворрены или Кваррены, произносится как Кворрены) — одна из водных рас с планеты Дак. Куаррены вынуждены были делить планету с мон-каламари. Между расами были натянутые отношения, часто случались конфликты. Однако ради процветания планеты они добывали в океанских глубинах материалы, из которых мон-каламари строили космические корабли для других рас.

БИОЛОГИЯ И ВНЕШНИЙ ВИД

Куаррены были водными гуманоидами с головой как у кальмаров. На лице они имели, по меньшей мере, четыре щупальца. Эти цепкие отростки были в состоянии ловить еду. У куарренов был маленький рот, два клыка, выступающие от лица с обеих сторон зубы и длинный, торчащий между ними тонкий язык. У них были два длинных выступа, которые простирались по обе стороны от их лица. В этих выступах было несколько жаберных структур, которые фактически являются звуковыми, используемые для слуха, а не ушами. У них также были отверстия с обеих сторон шеи, которые, скорее всего, использовались для дыхания. У них был специальный мешок на затылке.

ИСТОРИЯ

В отличие от мечтателей и идеалистов мон-каламари куаррены отличаются консервативностью и практичностью. По всей галактике они известны как превосходные счетоводы и управляющие. Несмотря на это, лишь немногие представители данной расы решаются покинуть пределы родины, поскольку куаррены предпочитают мирную жизнь в океанской пучине бескрайним, тревожным просторам галактики, усеянной таинственными звездами.

Куаррены говорят за том же языке, что и мон-каламари, однако мон-каламари практически сменили его на всеобщий, а вот куаррены между собой по старинке говорят на родном наречии, к общегалактическому же прибегают только с чужаками.

Соседствующие расы взаимодействуют много лет; случалось им и враждовать, но в конце концов мон-каламари и куаррены установили между собой нечто вроде политического согласия. Мон-каламари уговорили куарренов поддержать их в освоении космических полетов и на пути научного прогресса мон-каламари обеспечивали дело идеями, а куаррены сырьем, инструментами и изобретенными ими технологиями, которые куаррены помогали мон-каламари применять на практике. Совместными усилиями две расы сооружали замечательные,

великолепно оснащенные космические корабли и не менее замечательные плавучие города, которые в основном и бороздят просторы мон-каламарских океанов.



Эти гигантские города находятся глубоко под водой и служат образовательными, культурными и административными центрами. В отличие от мон-каламари, которые предпочитают дневной свет и живут на верхних уровнях городов, куаррены в каждом плавучем метрополисе занимают нижние этажи - их привлекает прохладный и безопасный подводный полумрак. Это пристрастие вполне соотносится с их мнением о себе как о прагматичном народе, который не верит новым идеям и вообще не спешит приветствовать новшества. В куарренской литературе неоднократно воспеты образы тех, кто не предается мечтам о светлом будущем, но привязан к воспоминаниям о прошлом. Именно поэтому куаррены предпочитают изведанный океан неизвестности космоса.

И все же многие куаррены вслед за соседями по планете отправлялись путешествовать по галактике. Оказавшись в немалом выигрыше от изобретений и достижений мон-каламари, куаррены в то же время постепенно впали от них в зависимость, которая нередко приводит к трениям между соседствующими расами.

Возможно, именно эта причина и побудила куарренов предать мон-каламари, когда на планете появился Имперский флот.

ОСОБЕННОСТИ КУАРРЕНОВ

Ваш персонаж куаррен обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 2, а значение вашей Силы на 1.

Возраст. Средняя продолжительность жизни дуросов приблизительно 79 лет. Взрослеют дуросы в 16 лет.

Мировоззрение. Большинство куарренов злые. Но встречаются и нейтральные представители.

Размер. Рост куарренов колеблется От 1,7 до 1,8 метра и весят около 80-100 кг. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

Техническая сноровка. Вы получаете +1 расовый бонус Механики.

Боевая тренировка куарренов. Вы владеете всем простым и экзотическим легким рукопашным оружием.

Языки. Вы разговариваете на куарренском и общегалактическом языке + один язык на ваш выбор.

НАУТОЛАН

Иногда называемые наутилоиды — одна из двух рас, живших на планете Гли-Ансельм. Хотя они строили свои поселения около родной водной среды, большая часть наутоланской цивилизации находилась в регионе Сабилон. Одним из самых известных представителей расы был рыцарь-джедай Кит Фисто, герой Войн клонов и член Совета джедаев.

ЖИЗНЬ ПОД ВОДОЙ

Наутоланы обладали физиологией, общей для амфибийных видов, в том числе слабым зрением при свете и отличными навыками плавания. Их рост составлял в среднем 1,8 метра, кожа была гладкой, зелёного, синего или коричневого цвета, и большие чёрные или тёмно-бордовые глаза с веками, которые редко использовались. Они были способны дышать под водой; однако, в отличие от других водных видов, наутоланы не испытывали трудностей без воды.

РОДНОЙ МИР НАУТОЛАНОВ

Гли-Ансельм — мирная водная планета в Среднем Кольце. Поверхность планеты в значительной степени покрыта водой или болотами, и только немногие участки можно назвать сушей. Климат на планете в основном умеренный, причем круглый год. Гли-Ансельм прошла невредимой через Войны клонов, несмотря на ее близость к центру. Именно её местоположение приводит к её быстрому занятию разрастающейся Империей.

Планета являлась родиной двух рас: наутоланов и Ансельмов. Обе расы появились на планете естественным путем, наутоланы под водой, а Ансельмы — на небольших участках суши. Вероятно, конкуренция за землю привели к войне Ансельмов между собой. Однако, когда наутоланы постепенно пришли на поверхность и заняли землю, они были в состоянии использовать их естественные способности и силу, чтобы отогнать Ансельмов. В настоящее время наутоланы составляют большинство населения, а Ансельмы были оставлены на планете по причине их непрерывной войны между собой.



ФИЗИОЛОГИЯ НАУТОЛАНОВ

Природа их планеты, вероятно, объясняет их необычную силу (ученые приписали это к их приспособленности к подводному давлению), и наличие отростков, растущих из головы.

Наутоланы обладали исключительными обонятельными навыками и способностями обнаруживать феромоны с помощью головных отростков. Эти отростки использовались для обнаружения эмоционального состояния другого существа, но наиболее эффективными были под водой. В наутоланской культуре способность чувствовать изменения феромонов была неотъемлемой частью процесса коммуникации. Все наутоланы имели четырнадцать сенсорных отростков на голове и несколько сердец, которые были способны биться отдельно.

Как и их обоняние, наутоланский язык был также максимально приспособлен для использования под водой и не в полной мере подходил в газовой атмосфере. Из-за потери языковых деталей, большинство наутолан решили говорить на Анселмском языке или Галактическом Основном при путешествии в другие миры. Кроме того, наутоланы использовали другие коммуникативные сигналы при погружении, например чтение вихрей в больших глазах других наутолан.

Когда исследователи обнаружили наутоланов, они приняли их за родственный тви'лекам вид,

однако дальнейшие тесты показали, что наутоланов были аборигенами Гли-Ансельм.

ОСОБЕННОСТИ НАУТОЛАНОВ

Ваш персонаж наутолан обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 1, а Силы на 2.

Возраст. В среднем наутоланов доживают до 70 лет, взрослея чуть раньше, чем люди.

Мировоззрение. Наутоланов встречаются любого мировоззрения.

Размер. Средний рост наутоланов 1,8 метра и вес 80-90 кг.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

Зрение. Из-за подводного происхождения, вы прекрасно видите в темноте, однако при свете вы видите не дальше 100 футов.

Плавание. Вы можете без ограничений плавать под водой, благодаря подводному дыханию.

Улучшенное обоняние. Вы получаете +1 бонус Внимательности.

Наутоланская боевая тренировка. Вы владеете любым холодным оружием.

Цвет кожи. Ваша кожа может быть зелёного, голубого и коричневого оттенков.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общегалактическом и Наутила.

КАТАР

Это кошкоподобные гуманоиды с планеты Катар, планеты саванн и диких нагорий.

Катары были широко известны своей преданностью, страстью и темпераментом. Быстрые и сильные, они считались отличными воинами и самоотверженными, эффективными хищниками благодаря своей легендарной жестокости в бою. Катары гордились своими высокими моральными ценностями, культивируемыми обществом и семьей.

Женщины расы катаров весьма ценились как рабыни, тогда как мужчины считались слишком неуправляемыми для рабства.

ВИДЫ КАТАРОВ

Тела катаров были покрыты густой шерстью. У мужчин шерсть обычно была длиннее, чем у женщин. Как классические кошки, они обладали втягивающимися когтями, которыми могли серьезно ранить противника.

Кроме того, катары обладали способностью к быстрой регенерации. Все эти черты делали их идеальными бойцами.

Если в течение раунда вы не получали ран, то вы можете бросить кость хитов и излечиться на выпавшее значение.

Кроме катаров, выделяли две отдельные подрасы — Джухани и Мир Ро. Обе эти расы были в меньшей степени похожи на кошек, чем катары.

РОДНОЙ МИР КАТАР

Катар — планета Внешнего Кольца, родной мир расы катаров.

Планета была покрыта в основном саваннами и невысокими взгорьями, водные ресурсы были представлена двумя мелководными морями и многочисленными болотами, озёрами, реками. Коренное население жило в городах-деревьях, в то время как обширные территории были заняты насекомыми килтиками.

Планета была завоёвана мандалорцами во время битвы за Катар, которая привела к почти полному порабощению и вымиранию катаров. После окончания войны катары стали возвращаться на родину и восстанавливать урон, нанесённый планете войной. Планета не входила в состав Галактической Республики.



КУЛЬТУРА КАТАРОВ

В своём родном мире катары жили в городах, построенных внутри гигантских деревьев. Каждое дерево украшалось резьбой, повествовавшей об истории катаров и легендах об их героях.

У катаров существовала клановая система, управляемая «старейшинами». Кланов часто устраивали большие парады и праздники, особенно в честь своих героев.

Религия катаров славилась ритуалом «Кровавая Охота», в котором катар-воин должен был в одиночку сразиться с целыми гнёздами килтиков, чтобы заработать уважение и очиститься от внутренней тьмы.

Катары очень сильно привязывались к своим спутникам жизни. Как правило, когда один из супругов умирал, второй не стремился строить новых отношений.

ОСОБЕННОСТИ КАТАРОВ

Ваш персонаж катар обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости и Силы увеличивается на 1.

Возраст. В среднем катары живут чуть дольше чем люди, взрослея в 16 и имея средний срок жизни 90-130 лет.

Мировоззрение. Из-за культуры почти все катаров законно-добрые или законно нейтральные, однако встречаются и законно-злые личности, реже можно встретить представителей других мировоззрений и почти никогда хаотичных.

Размер. Средний рост катаров 1,8 метр для мужчин и 1,6 для женщин и вес 80-100 кг.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 35 футов.

Охота за дичью. Вы получаете +2 к проверкам внимательности, когда отслеживаете добычу, будь то зверь или гуманоид.

Чуткий сон. Вы получаете +2 бонус пассивной внимательности во время сна.

Катарская боевая тренировка. Вы владеете любым холодным оружием.

Цвет кожи (шерсти). Ваша шерсть имеет цвет от жёлто-коричневого до золотистого.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на катарском + еще на одном языке на ваш выбор.

Темновидение. При тусклом свете катары видят, как при обычном.

Разновидности. Помимо классических катар существует еще две подрасы джухани и мир ро.

ДЖУХАНИ

Если ваш персонаж джухани, то вы вместо бонусов характеристик обычных катаров увеличиваете вашу Ловкость на 2.

МИР РО

Если ваш персонаж мир ро, то вы вместо бонусов характеристик обычных катаров увеличиваете вашу Силу на 2.

ГЛАВА 3: КЛАССЫ

Виды войск в империи были разнообразны и направлены на конкретные цели. Штурмовики были вооружены, как легким оружием Е-11 или же Т-21, так и тяжелыми Е-Вебами и огнеметами.

Различные типы войск помогали эффективно использовать военную мощь Империи там, где ей было необходимо.

В основном империя старалась взять числом, а не умением, но это совсем не означало, что их солдаты были неумелы, каждый из них проходил специальную боевую подготовку, делая их эффективными воинами для любых видов военных действий.

КЛАССЫ

Класс	Описание	Кость Хитов	Основная характеристика	Владение спасбросками	Владение доспехами и оружием
Гвардеец	Непревзойдённые воины ближнего боя.	K12	Сила и Телосложение	Сила и Ловкость	Лёгкие и средние доспехи, простое и экзотическое легкое рукопашное оружие, энергетические щиты
Темный Аколит	Чувствительные к Силе воины Империи	K6	Ловкость и Мудрость	Мудрость и Харизма	Лёгкие и средние доспехи, легкое рукопашное оружие, владение Силой
Штурмовик	Целеустремлённый изловитель или ликвидатор заданной цели	K10	Сила или Ловкость	Сила и Телосложение	Все доспехи, простое огнестрельное оружие, гранаты
Штурмовик-летун	Подрывник и мастер диверсий	K6	Ловкость и Телосложение	Ловкость	Легкие и средние доспехи, простое и экзотическое тяжелое огнестрельное оружие, энергетические щиты
Штурмовик-разведчик	Обученный ведению боя в различных условиях, разведчик	K4	Ловкость и Мудрость	Ловкость	Легкая и средняя броня, легкое огнестрельное оружие
Штурмовик-коммандер	Харизматичные лидеры и умелые тактики	K6	Мудрость и Харизма	Харизма и Мудрость	Легкие и средние доспехи, простое легкое и тяжелое огнестрельное оружие
Штурмовик-тени	Элитный воин Империи, с повышенной скрытностью	K4	Сила или Ловкость	Ловкость и Телосложение	Все доспехи, простое и экзотическое огнестрельное оружие

ГВАРДЕЕЦ

Королевская гвардия Императора, иногда упоминаемая как Императорская Королевская гвардия или Императорская гвардия была элитным подразделением вооружённых сил Галактической Империи, на которое была возложена задача защиты императора Палпатина. Палпатина почти никогда не видели без отряда Королевских гвардейцев вместе с ним. Точное количество Императорских гвардейцев, служивших императору, было неизвестно, слухи начинались от менее чем 50 и доходили до десятков тысяч, хотя их численность составляла по меньшей мере четыре сотни в любой одной точке. Как штурмовики из Штурмового корпуса Императорские гвардейцы формировали воинские части, независимые от Имперских вооружённых сил и отвечали непосредственно перед императором.

Королевская гвардия базировалась в Имперской академии Королевской гвардии на Йинчорре, неплодородной планете, сделанной безжизненной путем разрушительных воздушных налетов Империи.

Кандидаты в кадеты Академии набирали из различных подразделений Имперских вооружённых сил, они проходили сложные учебные программы, и смыслом их жизни становилась абсолютная верность Императору. Студенты часто убивали друг друга в бою. Гвардейцев обучали различным видам боевых искусств, в том числе Эчани. Гвардейцы, как правило, были оснащены вибромечами и силовыми пиками в дополнение к тяжелым бластерным пистолетам для дальнего боя.

Императорская гвардия являлась преемницей Алой гвардии Галактической Республики, также имелось влияние от Солнечной гвардии, личного ситского боевого подразделения Палпатина, возглавляемое его альтер-эго, Дартом Сидиусом.

ГЛАДИАТОРЫ

Гвардейцы являются искусными воинами, использующие преимущественно рукопашное оружие. Они эффективны в замкнутых пространствах, где превосходство от огнестрельных орудий сводятся к минимуму. Привыкшие к дальнобойным орудиям противники, становятся сильно уязвимыми к близкому контакту, чем охотно пользуются гвардейцы.

Уязвимость к огнестрельному оружию, гвардейцы, как правило, компенсируют доспехами и энергетическими щитами. Такой защиты хватает ровно на время, необходимое для того, чтобы

гвардейцы добежали до атакующего и поразили его. Тем не менее, большинство гвардейцев для перестраховки носят собой легкий бластер.



Алогвардеец (Кир Канос) с вибро-посохом.

СОЗДАНИЕ ГВАРДЕЙЦА

Гвардейцы были личными воинами и телохранителями Императора и профессиональными бойцами.

Вам придется решить, почему и как ваш персонаж оставил службу Императору. Преследует ли его Император, чтобы вернуть в гвардию или покарать за предательство? Почему вы покинули гвардию? Покинув гвардию, вы стали лучше, или же, получив свободу, ваши темные черты лишь укрепились и ожесточились? В чем ваша цель в жизни? Вы стремитесь к господству над кем-то или чем-то (планетой, городом, организацией), или же вы пытаетесь заработать достаточно денег, чтобы уйти на покой?

Все эти вопросы нужно тщательно проработать при создании персонажа гвардейца.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Кость Хитов: 1к12 за каждый уровень гвардейца

Хиты на 1 уровне: 24 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к12 (или 8) + модификатор Телосложения за каждый уровень гвардейца после первого

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Лёгкие и средние доспехи, энергетические щиты.

Оружие: Простое и экзотическое легкое рукопашное оружие.

Инструменты: -

Спасброски: Сила, Ловкость

Навыки: Выберите три любых из перечня:

Атлетика (Сил), Акробатика (Лов), История (Инт), Внимательность (Мудр), Выживание (Мудр), Проницательность (Мудр), Запугивание (Хар).

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) Вибро-меч, б) Силовая пика или г) Шоковый посох
- а) Легкие пластины или б) Кожаный доспех и 100 кр
- Энергетический щит X2 (лаз.) и 5 стимпаков

ГВАРДЕЕЦ

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Вихрь ударов
1	+2	Дополнительная атака	0
2	+2	Подсечка	1
3	+2	Круговая оборона	1
4	+2	Увеличение характеристик	2
5	+3	Страх	2
6	+3	Рывок	2
7	+3	Сальто	2
8	+3	Увеличение характеристик	3
9	+4	Мастер фехтования	3
10	+4	Мастер двух клыков	3
11	+4	Легкое перемещение	3
12	+4	Увеличение характеристик	3
13	+5	Контр-удар	4
14	+5	Легкое перемещение	4
15	+5	Боевое безумие	4
16	+5	Увеличение характеристик	4
17	+6	Уничтожение доспех	5
18	+6	Легкое перемещение	5
19	+6	Увеличение характеристик	5
20	+6	Гладиаторский вызов	Неограниченно

ВИХРЬ УДАРОВ

Вы столь успешно владеете рукопашным оружием, что наносите им дополнительный урон.

При попадании вы можете добавить дополнительную кость урона, соответствующую вашему оружию, число раз за бой, указанное в колонке Вихрь ударов в таблице гвардейца.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Вы столь быстры, что успеваете наносить больше ударов, чем другие за тот же промежуток времени.

Бонусным действием вы можете совершить дополнительную рукопашную атаку. Для повторного использования способности вы

должны совершить короткий или продолжительный отдых.

ПОДСЕЧКА

Бонусным действием вы, с помощью своего оружия, подсекаете противника, и он падает ничком, если проваливает спасбросок Телосложения, при этом он получает урон равный вашему модификатору телосложения.

Сложность спасброска определяется так:

Сл = 10+бонус мастерства+1/3 уровня

Для повторного использования особенности вам необходимо совершить короткий либо продолжительный отдых. Количество использования особенности за бой растет до 2 на пятом уровне, до 3 на 10, до 4 на 15 и до 5 на 20.

КРУГОВАЯ ОБОРОНА

Вы умеете использовать ваше оружие не только для атаки, но и для защиты.

Ваше КД увеличивается на 1, пока вы используете рукопашное оружие.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

СТРАХ

Вы умеете совершать так же и психологические атаки на противника, заставляя того ошибаться.

Бонусным действием вы совершаете проверку Запугивания на цели, которая вас видит, если вы преуспели, то цель получает -2 штраф КД до конца вашего следующего хода. Для повторного использования способности вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

РЫВОК

Чтобы достичь вашей цели вам необходимо быстро двигаться.

Ваша скорость до конца раунда увеличивается вдвое, вы так же не вызываете провоцированных атак до конца раунда. Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

САЛЬТО

Вы совершаете проверку акробатики и приземляетесь за спиной выбранной цели в пределах 15 футов.

Цель становится ошеломленной до конца вашего следующего раунда, вы так же получаете +2 к атаке по этой цели до конца раунда. Чтобы

использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

МАСТЕР ФЕХТОВАНИЯ

Вы обучаетесь использовать новые виды оружия.

Пока вы используете оружие с особенностью «фехтование», вы получаете +2 бонус Ловкости для проверки атаки и урона.

МАСТЕР ДВУХ КЛЫКОВ

Вы обучаетесь владению оружием в двух руках, при этом вместо обычной атаки вы можете совершить по одной атаке каждым оружием.

ЛЕГКОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Вместо действия движения, вы можете совершить перемещение равное половине вашей скорости, при этом такое перемещение не вызывает благоприятных атак. Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

Эта способность растёт до трех раз за бой на 14 уровне и до шести раз за бой на 18 уровне.

КОНТР-УДАР

Вы используете ошибки противников, чтобы нанести им еще больше урона.

Если существо промахивается по вам рукопашной атакой, вы реакцией можете совершить по нему рукопашную атаку с бонусом атаки +4.

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

БОЕВОЕ БЕЗУМИЕ

Когда ваши хиты опускаются ниже половины от максимума, то вы получаете бонус атаки +2 до конца вашего третьего раунда.

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

УНИЧТОЖЕНИЕ ДОСПЕХ

Вы замахиваетесь своим орудием и оставляете доспехи противника в непригодном состоянии.

Вы выбираете цель, и если она проваливает спасбросок Ловкости, то она получает -4 штраф КД. При этом цель не должна превышать вас больше чем на 1 категорию в размере и находится не дальше 5 футов.

Сложность спасброска определяется так:

Сл = 10+бонус мастерства+1/3 уровня

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить продолжительный отдых.

ГЛАДИАТОРСКИЙ ВЫЗОВ

Вы выбираете цель, которая может вас видеть, на расстоянии не более 60 футов, при этом, если цель проваливает спасбросок Харизмы, она не может атаковать никого кроме вас, до тех пор, пока в сознании, либо вы не начнете умирать.

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

ТЕМНЫЙ АКОЛИТ

Темный аколит – чувствительные к Силе существа, adeпты Темной стороны Силы. Тёмными аколитами являлись существа, чувствительные к Силе, перешедшие на Тёмную сторону Силы. В основном это были бывшие джедаи, известные как Падшие джедаи, соблазнённые тёмной стороной Силы и предпочитавшие не соблюдать кодекс джедаев. Но бывало тёмными аколитами были и не бывшие джедаи, это были ученики темных джедаев или прислужники ситхов, не являющиеся ситхами (например как Асажж Вентрес). Ситхи не редко использовали темных аколитов, чтобы самим оставаться в тени, при этом их не заботила судьба таких существ и им не открывались все тайны могущества ситхов.



Асажж Вентрес – темный аколит.

Тем не менее эти воины представляли серьезную опасность, так как зачастую были фанатиками с неустойчивой психикой, которые только и добивались доказать свою преданность и силу господам ситхам.

СОЗДАНИЕ ТЕМНОГО АКОЛИТА

Аколиты были пешками в руках ситхов, хотя иногда они являлись и падшими джедаями, чей эгоизм руководил их судьбой.

Одним из важнейших вопросов, на который вы должны ответить при создании персонажа темного аколита, это от кого ваш персонаж перенял учение о Силе и почему именно в извращенной форме темной стороны. Был ли ваш учитель павший джедай? Или же один из ситхов манипулировал вами, заставляя выполнять всю грязную работу? А может вы нашли древний темный артефакт, или даже голокрон ситхов?

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Кость Хитов: 1к6 за каждый уровень темного аколита

Хиты на 1 уровне: 12 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень темного аколита после первого

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Лёгкие и средние доспехи.

Оружие: Легкое простое и экзотическое рукопашное оружие, владение Силой.

Инструменты: -

Спасброски: Мудрость и Харизма.

Навыки: Выберите три любых из перечня:

Атлетика (Сил), Акробатика (Лов), Внимательность (Мудр), Выживание (Мудр), Проницательность (Мудр), Запугивание (Хар), Обман (Хар).

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- Вибро-меч
- а) Кожаный доспех или б) Тканевое одеяние, плащ с капюшоном и 60 кр
- Датапад

ТЕМНЫЙ АКОЛИТ

Уровень	Бонус		Очки Силы
	мастерства	Умения	
1	+2	Увеличенное передвижение	1
2	+2	Подпитка Силы	1
3	+2	Энергия жизни	2
4	+2	Увеличение характеристик	2

5	+3	Дополнительная атака	3
6	+3	Улучшенные рефлексы	3
7	+3	Отражение	4
8	+3	Увеличение характеристик	5
9	+4	-	6
10	+4	Стиль боя	6
11	+4	-	7
12	+4	Увеличение характеристик	7
13	+5	-	8
14	+5	Наслаждение смертью	9
15	+5	Дополнительная атака	10
16	+5	Увеличение характеристик	10
17	+6	Темное зрение	10
18	+6	-	13
19	+6	Увеличение характеристик	15
20	+6	Дополнительная атака	20

НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИЛЫ

Вы способны использовать телепатию, как описано в способностях чувствительного к Силе в конце книги игрока 1.

ОЧКИ СИЛЫ

В отличие от Чувствительного к Силе персонажа вы не проходили специальную школу по использованию Силы, однако вы способны черпать энергию из других источников.

Для каждого приема (описанного в конце книги) вы тратите необходимое количество очков силы, их количество соответствует значению в таблице для каждого уровня темного аколита.

Все очки восстанавливаются после продолжительного отдыха.

УВЕЛИЧЕННОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Вы становитесь быстрыми и ловкими, по вам трудно попасть, так как вы словно вихрь пронесетесь по полю боя.

Ваша базовая скорость увеличивается на 10 футов.

ПОДПИТКА СИЛЫ

Вы истязаете самого себя, испытывая чудовищную боль, которая только подпитывает ваш гнев, из которого в свою очередь вы черпаете Силу.

Вы получаете 1к6+5 ран, которые нельзя излечить до конца боя, при этом вы получаете дополнительное очко Силы.

ЭНЕРГИЯ ЖИЗНИ

Вы научились подпитывать свою Силу не только за счет собственных резервов, но и за счет жизненной силы других существ.

Вы выбираете целью существо, уровень опасности, которого не ниже 1, в случае если оно проваливает спасбросок по Мудрости, оно

получает 1кб+3 психического урона, а вы восстанавливаете одно очко Силы.

Сложность спасброска: **11 + Ваш Мод. Мудрости.**

Этой особенностью нельзя получить дополнительные очки Силы, сверх максимума возможных на вашем уровне.

Чтобы использовать эту особенность повторно необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Действием атаки вы можете совершать теперь на одну атаку больше. Вы получаете еще одну атаку на 10, 15 и 20 уровнях.

УЛУЧШЕННЫЕ РЕФЛЕКСЫ

Бонусным действием вы получаете бонус +2 к КД и +2 ко всем спасброскам Ловкости и Телосложения до конца вашего следующего хода.

Чтобы использовать эту особенность повторно необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

ОТРАЖЕНИЕ

Отражая лазерные заряды противника, вы можете попытаться отразить их обратно в атакующего, либо другую видимую цель.

Когда вас атакуют, и атака не заканчивается успехом, вы можете совершить спасбросок по Ловкости, если используете световой меч, как оружие, со сложностью равной показателю атаки противника, в случае успеха вы отражаете заряд обратно в атакующего используя его бросок атаки и его же модификаторы со штрафом -2, если вы пытаетесь перенаправить заряд в другую цель, то штраф будет составлять -5.

Пример: контрабандист-тви'ллек атакует вас, выбрасывая на кубе 10, прибавляя к этому все свои модификаторы атаки, что значение атаки становится равно 16; ваш Класс Доспеха равен 17, а, следовательно, атака не попадает, и вы можете отразить ее обратно; вы совершаете спасбросок по Ловкости и выпадает 16, что достаточно для успешного отражения; вы собираете отразить атаку обратно в контрабандиста, чей Класс Доспеха равен 13; используя его показатель атаки 16, вычитая из него штраф 2, вы получаете перенаправленную атаку со значением 14, что превосходя его КД, дает вам попадание.

В случае если вы проваливаете спасбросок по Ловкости, вы получаете весь урон от атаки по себе.

СТИЛЬ БОЯ

Вы достигаете небывалых высот в использовании светового меча, теперь настал момент с выбором стиля боя.

Парное оружие. Вы учитесь фехтовать с двумя оружиями в руках. Бонусным действием вы можете совершить атаку рукопашным оружием в дополнительной руке со штрафом атаки -4. На 15 уровне этот штраф составляет -2, на 20, атакуете без штрафа.

Кроме того вы сами выбираете каким оружием атаковать при обычной атаке.

Посох. Вы искусно владеете световым посохом и аналогичным оружием (например вибро-посохом). Атакуя противника таким оружием вы, бонусным действием, можете вынудить противника совершить спасбросок по ловкости, в случае провала вы совершаете дополнительную атаку со штрафом -4. На 15 уровне этот штраф составляет -2, на 20, атакуете без штрафа.

Сложность спасброска: **11 + Ваш Мод. Мудрости.**

Тяжелый стиль. Этот стиль одноручного оружия основан на размашистых движением оружия с вкладыванием Силы в каждый удар.

При атаке одноручным оружием вы вынуждаете противника совершить спасбросок по Силе, при провале которого вы добавляете свой **бонус мастерства+5** к урону в случае попадания. Этот бонус растет на 15 уровне до **бонуса мастерства+10** и до **бонуса мастерства+15** на 20 уровне.

Сложность спасброска: **11 + Ваш Мод. Мудрости.**

Легкий стиль. Вы делаете упор на скорость, когда атакуете одноручным оружием. Бонусным действием вы можете совершить дополнительную атаку со штрафом -15 у урону в случае попадания. На 15 уровне этот штраф составляет -5, на 20, атакуете без штрафа.

НАСЛАЖДЕНИЕ СМЕРТЬЮ

Вы наслаждаетесь мучениями и предсмертной агонией ваших противников.

Каждый раз, когда вы убиваете органическое существо, с показателем опасности не менее 1, вы восстанавливаете количество очков Силы равное вашему **бонусу мастерства минус 1**.

ТЕМНОЕ ЗРЕНИЕ

Вы обучаетесь видеть даже в полной темноте с помощью Силы.

Вы видите в темноте на расстоянии 120 футов, как при свете, при этом не различая цвета.

ШТУРМОВИК

Штурмовики были элитными воинами Галактической Империи. Как звёздные разрушители типа «Имперский» и TIE истребители, они являлись олицетворением абсолютной власти Императора Палпатина. Эти безликие служители Нового порядка силой и жестокостью несли волю Императора в тысячи звёздных систем по всей Галактике. Во времена расцвета Империи штурмовики стали живым воплощением её силы, безжалостности и страха. За редким исключением, все штурмовики были облачены в белую броню, что выделяло их из числа других воинских подразделений Империи.

Штурмовики были элитными воинами Галактической Империи. Как звёздные разрушители типа «Имперский» и TIE истребители, они являлись олицетворением абсолютной власти Императора Палпатина. Эти безликие служители Нового порядка силой и жестокостью несли волю Императора в тысячи звёздных систем по всей Галактике. Во времена расцвета Империи штурмовики стали живым воплощением её силы, безжалостности и страха. За редким исключением, все штурмовики были облачены в белую броню, что выделяло их из числа других воинских подразделений Империи.



Штурмовики – безликие воины Империи.

ПЛЕЧО К ПЛЕЧУ

Штурмовики почти никогда не действовали в одиночку, даже когда отряд разделялся, чтобы охватить большую зону, штурмовики ходили по двое, по трое.

СОЗДАНИЕ ШТУРМОВИКА

Штурмовики были верны Империи, поэтому если ваши сопатриоты не принадлежат к какому-либо классу имперских войск, то вам надо продумать, как вы оказались вместе с ними. Возможно вы все же разочаровались в Империи и бросили службу, прихватив с собой доспехи и оружие? Или же весь ваш взвод был брошен на погибель, и вы единственный кто выжил? В том же случае, если ваша партия все-таки состоит в большинстве своем из верноподданных империи, то вы можете оказаться сверхсекретным отрядом на службе Императора, или одного из его приближенных. Или же вы ударная группа, которой поручают самые сложные и невыполнимые задания? Если вы предатели Империю пытаетесь ли вы творить добро, искупая свою вину за злодеяния, совершенные в прошлом? Или же жизнь наемника или охотника за головами вам больше по душе?

Выбор довольно широк, и вам решать, каким будет вам персонаж.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Кость Хитов: 1k10 за каждый уровень штурмовика

Хиты на 1 уровне: 20 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1k10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень штурмовика после первого

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Все доспехи

Оружие: Простое огнестрельное оружие, гранаты

Инструменты: -

Спасброски: Сила, Телосложение

Навыки: Выберите три любых из перечня:

Работа со взрывчаткой (Инт), Первая помощь (Мудр), Выживание (Мудр), Пилотирование (космическое), Пилотирование (наземное), Запугивание (Хар)

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- Бластерное ружье E-11
- Пластинчатые доспехи штурмовика
- а) 3 глот-гранаты или б) 5 стимпаков

ШТУРМОВИК

Бонус		
Уровень	мастерства	Умения
1	+2	Засада
2	+2	Поддержка
3	+2	Множественные цели
4	+2	Увеличение характеристик
5	+3	Выбор пути, Братская сила
6	+3	Солдатская подозрительность
7	+3	Гранатометчик
8	+3	Увеличение характеристик
9	+4	Метка штурмовика
10	+4	Маршбросок
11	+4	Фаланга
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	Мастер оружия
14	+5	Мастер взрывов
15	+5	Мастер оружия
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	Имперская элита
18	+6	Мастер оружия
19	+6	Увеличение характеристик
20	+6	Агент Империи

ЗАСАДА

Если противник не видит вас и ваша атака по нему заканчивается успехом, то противник считается попавшим в засаду до конца вашего следующего хода. По такому противнику вы совершаете броски атака с превосходством.

ПОДДЕРЖКА

Если вы совершаете атаку по противнику, по которому в этот раунд была произведена успешная атака вашего союзника, то такой бросок атаки вы совершаете с превосходством.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ЦЕЛИ

Если вы совершаете успешную атаку по цели и рядом с ней в пределах двадцати футов, находится одна или более вражеские цели, то вы бонусным действием можете наложить на них штраф: все атаки по вам они будут совершать с помехой до конца своего следующего раунда.

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ВЫБОР ПУТИ

На 5 уровне вам предстоит выбор, будете ли вы продолжать совершенствоваться в роли классического штурмовика-пехотинца, или

начнете продвигаться в других направлениях армии Империи.

Вы можете стать представителем следующих классов взамен класса штурмовик:

Штурмовик-летун, Штурмовик-разведчик, Штурмовик-снайпер, Штурмовик-тени.

Если вы выбираете другой класс, то вы продолжаете свое совершенствования по соответствующей ветке развития, при этом ветка развития штурмовика становится для вас недоступной.

БРАТСКАЯ СИЛА

Вы с преимуществом проводите проверки первой помощи на существах, которые принадлежат тому же классу что и вы.

СОЛДАТСКАЯ ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТЬ

Вы получаете классовый бонус +2 к Проницательности, когда вас пытается обмануть военный.

ГРАНАТОМЕТЧИК

При броске гранаты вы можете бонусным действием совершить повторный бросок гранаты того же типа.

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

МЕТКА ШТУРМОВИКА

При успешной атаке по цели, вы можете повесить на него метку штурмовика, ваши союзники будут совершать по такой цели броски атака с превосходством, если используют дальнобойное оружие.

Цель может совершить спасбросок, чтобы избавиться от метки.

Сложность спасброска определяется так:

Сл = 10+бонус мастерства+1/5 уровня

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

МАРШБРОСОК

Вы можете тратить бонусное действие вместо основного, для совершения рывка.

ФАЛАНГА

Если в пределах 10 футов от вас находится ваш союзник, то вы получаете бонус +1 к КД. Если в пределах 10 футов находятся 3 и более ваших союзника, этот бонус растёт до +2.

МАСТЕР ОРУЖИЯ

Вы добавляете 1к6 к любому попаданию оружием, если у вас есть владение данного

класса оружия. Это бонус растёт до 1к8 на 15 уровне и до 1к10 на 18.

МАСТЕР ВЗРЫВОВ

Ваши гранаты наносят больше урона, получая бонус к урону равный вашему бонусу мастерства.

ИМПЕРСКАЯ ЭЛИТА

Вы становитесь непревзойденным воином империи.

Вы можете добавить себе владение еще одним навыком по вашему выбору. Так же вы выбираете еще один тип спасбросков, которым владеете. Вдобавок ваша скорость увеличивается на 40 футов.

АГЕНТ ИМПЕРИИ

Вам доверяют самые опасные и сложные задания, а так же вы получаете доступ к обширным секретным данным Империи.

Ваши критические атаки считаются критическими при значении броска от 18 до 20 (вместо 20). Так же при выпадении 20, вы бросаете кости урона по цели не два, а три раза.

Вы совершаете с превосходством броски на проверку Работы с компьютером и Взлома, если используете Имперский терминал.

ШТУРМОВИК-ЛЕТУН

Летающий штурмовик — имперский штурмовик, в задачу которого входило нападение с воздуха на противников, находившихся в воздухе, окопах, или иным образом оказавшихся вне пределов досягаемости обычных пеших подразделений. Летающие штурмовики предпочитали тактику внезапных атак с последующим отступлением, нападали преимущественно сверху и часто в ходе сражений оказывали другим подразделениям поддержку с воздуха.

Вы можете выбрать класс штурмовик-летун, только если на 5 уровне класса штурмовика сделали соответствующий выбор. Вы не можете начать игру за штурмовика-летуна с 1 уровня, как за обычный класс.



Штурмовики-летуны – превосходные налетчики

ОБМУНДИРОВАНИЕ

Броня. В комплект снаряжения летающего штурмовика входил реактивный ранец, который позволял солдату подниматься в воздух и при необходимости подолгу висеть на одном месте над землёй. Благодаря такой возможности, в них было довольно трудно попасть. Также их доспехи были дополнительно укреплены.

Вооружение. Дальнобойный энергодетонатор, которым были вооружены прыжковые штурмовики, был намного более мощен, чем обычное имперское оружие, и не имел отдачи, что позволяло его владельцу стрелять, не меняя своего положения. И хотя это было их основным оружием, в зависимости от разных условий оно могло меняться. В ранние годы Империи летуны снабжались стандартными E-11, DC-15S и термальными детонаторами.

ШТУРМОВИК-ЛЕТУН

Уровень	Бонус		Полет
	мастерства	Умения	
5	+3	Полет	2
6	+3	Эксперт уворотов	3
7	+3	Рывок	3
8	+3	Увеличение характеристик	3
9	+4	Двойной выстрел	3
10	+4	Перегрев	4
11	+4	Увеличенный обзор	4
12	+4	Увеличение характеристик	4
13	+5	Пикирование	5
14	+5	Тройная атака	5

15	+5	Форсаж	6
16	+5	Увеличение характеристик	6
17	+6	Ракетоносец	7
18	+6	Заслон	8
19	+6	Увеличение характеристик	9
20	+6	Фантом	10

ПЕРЕРАСЧЕТ ХИТОВ

Теперь, когда вы стали штурмовиком-летуном, то вы заново определяете ваши хиты вплоть до 5го уровня.

Кость Хитов: 1к6 за каждый уровень штурмовика

Хиты на 1 уровне: 12 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень штурмовика-летуна после первого

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Вы получаете новые знания и посредством тренировок совершенствуетесь в использовании нового оружия и доспехах. Однако ваши спасброски заменяются новыми.

Доспехи: Легкие и средние доспехи

Оружие: Простое и экзотическое тяжелое огнестрельное оружие

Инструменты: Ремонтный набор

Спасброски: Ловкость

Навыки: Пилотирование (наземное)

ПОЛЕТ

С помощью реактивного ранца вы можете эффективно использовать в бою его возможности, зависая в воздухе, или перемещаясь над головами противников.

Однако вы не можете находиться в воздухе больше определенного числа раундов, которое указана в таблице штурмовика-летуна в столбце «Полет». Это количество растет с вашим уровнем.

ЭКСПЕРТ УВОРОТОВ

Вы мастерски укорачиваетесь от снарядов, благодаря умению быстро и качественно маневрировать используя реактивный ранец.

Вы получаете +2 бонус КД, когда находитесь в воздухе, используя реактивный ранец.

РЫВОК

Вы можете форсировать ваш реактивный ранец, чтобы увеличить его скорость.

Ваша скорость увеличивается в два раза, в момент полета на реактивном ранце.

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ДВОЙНОЙ ВЫСТРЕЛ

На 9 уровне вместо обычной атаки вы можете совершить две атаки по одной, либо различным целям для этого вы должны совершить два броска атаки, после чего выбрать, какой бросок относился к какой цели.

Вы можете в конце каждого хода бросить куб к6 и при значении 6 вам будет вновь доступна эта способность, но не более пяти раз за бой. В противном случае, чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

ПЕРЕГРЕВ

При попадании из легкого оружия, вы можете добавить две дополнительные кости урона соответствующие этому оружию, при расчете урона. При этом данное оружие не сможет стрелять до конца следующего раунда.

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

УВЕЛИЧЕННЫЙ ОБЗОР

Пока вы находитесь в воздухе, вы лучше других оцениваете обстановку и замечаете детали, которых не видно с земли.

Если вы используете реактивный ранец и находитесь в воздухе, вы получаете +2 бонус Внимательности, этот бонус равен +3, если цель вашего внимания так же находится в воздухе.

ПИКИРОВАНИЕ

Находясь в воздухе, используя реактивный ранец, вы можете спикировать на противника, тем самым повалив его с ног.

Если вы используете реактивный ранец и находитесь в воздухе, вы можете действием движения приземлиться на занятую противником клетку, в том случае, если противник не превосходит вас по размерам более чем на одну категорию.

Противник падает ничком и совершает спасбросок по Ловкости, в случае провала, он роняет оружие, если держал таковое и оно отлетает на 1к4*5 футов, направление выбираете вы.

Сложность спасброска определяется так:

Сл = 10+бонус мастерства+мод. Ловкости

ТРОЙНАЯ АТАКА

Вы становитесь все более и более смертоносным оружием Империи и ваша скорость атаки заставляет врагов бежать.

После совершения ДВОЙНОГО ВЫСТРЕЛА, вы можете бонусным действием кинуть гранату. Противники, которых заденет урон от гранаты, должны преуспеть в спасброске по Харизме, в случае провала в свой ход, они обязаны отступить на расстояние равное их скорости, в стороны противоположные от вас.

Сложность спасброска определяется так:

Сл = 10+бонус мастерства+мод. Ловкости

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

ФОРСАЖ

После того, как вы приземлитесь на землю после использования реактивного ранца вы можете бонусным действием кинуть 1к100 (2к10).

В зависимости от результата произойдет следующие:

0-5 – ваш реактивный ранец взрывается, и вы получаете 2к12 урона.

6-15 – ваш реактивный ранец выходит из строя

16-50 – вы поднимаетесь в воздух до конца своего следующего хода.

51-70 – вы поднимаетесь в воздух, на количество раундов равное вашему значению ПОЛЕТА.

71-90 – вы поднимаетесь в воздух, на количество раундов равное вашему значению ПОЛЕТА. Вдобавок все в радиусе 5 футов получают 1к6 урона огнем.

91-100 – вы поднимаетесь в воздух, на количество раундов равное вашему значению ПОЛЕТА. Вдобавок все в радиусе 15 футов получают 2к6 урона огнем и горение (1к6 урона огнем каждый ход), горящие цели могут совершить спасбросок телосложения чтобы перестать гореть.

Сл = 8+бонус мастерства

Чтобы использовать эту особенность снова вам необходимо совершить продолжительный отдых.

РАКЕТОНОСЕЦ

Вы научились использовать свой ракетный ранец по максимуму, установив на него ракетную установку.

Вы можете оснастить свой ракетный ранец ракетной установкой, после чего вы можете основным действием пустить ракету, совершив проверку навыка Артиллерия с бонусом +2. Дальность полета такой ракеты рассчитывается как: $(1к20+Артиллерия)*10$ футов.

Вы можете заряжать ракетную установку любым видом ракет:

Кластерная ракета. При взрыве, наносит всем в радиусе 20 футов 2к6 урона (осколочного).

Термальная ракета. При взрыве, наносит цели 3к8 урона и всем в радиусе 20 футов 1к4 урона (огнем).

Ионная ракета. При взрыве отключает всю технику в радиусе 5 футов, нанося ей 1к10 урона.

Ионно-импульсная ракета. При взрыве отключает всю технику в радиусе 15 футов.

С расценками на ракеты вы можете ознакомиться в главе Снаряжение.

ЗАСЛОН

При атаке противника по вашему союзнику на земле, вы реакцией можете приземлиться перед ним, принимая весь урон на себя, при этом вы накладываете штраф на атаку равный половине от вашего бонуса мастерства.

ФАНТОМ

Вы в совершенстве овладели искусством полета на реактивном ранце.

Ваша скорость при использовании ранца увеличивается на 10 футов, так же вы получаете +1 бонус КД, если используете реактивный ранец и находитесь в воздухе. Вдобавок вы получаете +1 бонус атаки для всего оружия, которым владеете.

Помимо этого, если вы не перемещались в свой ход, количество оставшихся раундов ПОЛЕТА не тратится.

ШТУРМОВИК-РАЗВЕДЧИК

Штурмовики-разведчики - военнослужащие Штурмового корпуса Галактической империи, специально обученные для ведения боевых действий в слишком сложных для обычных штурмовиков условиях. Штурмовики-разведчики были облачены в лёгкую броню, были высоко мобильными и выполняли разведывательные и рекогносцировочные задания, в том числе в тяжёлых для выживания условиях. Они были превосходными стрелками и считались самыми лучшими снайперами в армии Галактической Империи.

Широкий диапазон их навыков неизбежно порождал у штурмовиков-разведчиков чувство гордости и высокого самомнения. Как следствие их бравады, они развернули жесткую конкуренцию со своими коллегами из пехотных частей, так же как и со всеми остальными в имперских вооруженных силах, кто имел равный или более низкий ранг.



Штурмовики-разведчики – были одними из лучших стрелков Империи

ШТУРМОВИК-РАЗВЕДЧИК

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Атаки
5	+3	Улучшенное прицеливание	2
6	+3	Тренировка разведчика	2
7	+3	Скрытая атака	2
8	+3	Увеличение характеристик	2
9	+4	Ускоренное передвижение	3
10	+4	Дальний выстрел	3
11	+4	Повышенное восприятие	3
12	+4	Увеличение характеристик	3
13	+5	Критическое попадание	3
14	+5	Улучшение скрытой атаки	3
15	+5	Чтение по губам	4
16	+5	Увеличение характеристик	4
17	+6	Общая цель	4
18	+6	Улучшение скрытой атаки	4
19	+6	Увеличение характеристик	5
20	+6	Серия убийств	6

ПЕРЕРАСЧЕТ ХИТОВ

Теперь, когда вы стали штурмовиком-разведчиком, то вы заново определяете ваши хиты вплоть до 5го уровня.

Кость Хитов: 1к4 за каждый уровень штурмовика

Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к4 (или 3) + модификатор Телосложения за каждый уровень штурмовика-разведчика после первого

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Вы получаете новые знания и посредством тренировок совершенствуетесь в использовании нового оружия и доспехах. Однако ваши спасброски заменяются новыми, так же как и владения доспехами.

Доспехи: Легкие

Оружие: Любые снайперские винтовки

Инструменты: -

Спасброски: Ловкость

Навыки: Пилотирование (наземное), Скрытность

УЛУЧШЕННОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Вы лучше стреляете на близком расстоянии, чем кто либо другой.

Вы получаете +1 бонус атаки дальнобойным оружием, в случае если цель атаки находится не дальше 25 футов. Этот бонус растет до +2, если цель атаки находится не дальше 10 футов.

ТРЕНИРОВКА РАЗВЕДЧИКА

Вас тренировали быть незаметным для врага, где бы вы не были.

Вы можете скрываться во время движения, для этого вы должны пройти не меньше 20 футов. Вы так же получаете +1 бонус Скрытности.

СКРЫТАЯ АТАКА

Вы становитесь непревзойденным мастером засад.

Если вы находитесь в Скрытности и противник не видит вас, то при успешной атаки по нему вы наносите дополнительные 2к6 урона. Этот бонус растет до 3к6 на 14 уровне и 4к6 на 18.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

УСКОРЕННОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Вы бесшумно и быстро проскальзываете за спины ни в чем не подозревающих противников.

Пока вы в скрытности и никто из противников вас не видит, ваша скорость увеличивается вдвое.

ДАЛЬНИЙ ВЫСТРЕЛ

При Попадании из оружия по цели, находящейся в более чем 120 футах от вас, вы наносите ей дополнительные 2к6 урона.

ПОВЫШЕННОЕ ВОСПРИЯТИЕ

Вы получаете +2 бонус Внимательности, пока находитесь в Скрытности и остаетесь незамеченным.

КРИТИЧЕСКОЕ ПОПАДАНИЕ

Если вы в текущем раунде совершили 2 атаки и они закончились успехом, то третья ваша атака считается критической (действует по правилам критического попадания), если целью являлась та же цель по которой вы уже атаковали в этот ход.

ЧТЕНИЕ ПО ГУБАМ

Вы можете совершить проверку интеллекта, добавив к ней свой бонус мастерства, дабы попытаться понять о чем, говорят существа в пределах 80 футов. Вы может понять только слова сказанные на языке, который вы понимаете. Вы не можете различить, о чем говорит цель, если ее рот закрыт чем-либо (шлем, маска, повязка).

ОБЩАЯ ЦЕЛЬ

Вы можете бонусным действием отметить существо, все ваши атаки и атаки ваших союзников по цели осуществляются с превосходством. Это существо так же автоматически проваливает все спасброски против способностей ваших и ваших союзников.

СЕРИЯ УБИЙСТВ

Если вы используете оружие, которым владеете, то ваше попадание считается критическим, если вы выбросили 18-20 на кубике. При критическом попадании из оружия, которым вы владеете, вы получаете дополнительную атаку.

ШТУРМОВИК-КОМАНДЕР

Штурмовик-командер (англ. Stormtrooper commander), также известный как командир штурмовиков, - командир воинских подразделений корпуса штурмовиков Галактической Империи.

Эту должность, как правило, занимал назначенный руководитель, а в случае выбывания последнего по любой причине его заменял самый старший по званию, выслуге или боевым наградам солдат.

Командиры существовали как в регулярных, так и элитных частях, таких как штурмовики-тени.

Командиры штурмовиков часто были воспитаннее и образованнее своих подчинённых. Их отличала голубая разметка на штатной броне, в то время как рядовым в подразделениях полагалась белая, без разметки. Это положение устава осталось от традиций Войн клонов, где цвет мог означать не только звание, но и род войск.



Некоторые штурмовики-командеры, такие как печально известный Кейн Сомос, действовали гораздо жёстче простых штурмовиков-пехотинцев.

ШТУРМОВИК-КОМАНДЕР

Уровень	Бонус мастерства	Умения
5	+3	Определение цели, Дополнительная атака
6	+3	Улучшенное восприятие
7	+3	Команда к отступлению
8	+3	Увеличение характеристик
9	+4	Синхронный выстрел
10	+4	Поддержка, Дополнительная атака
11	+4	Тотальное отступление
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	Отвлечение огня
14	+5	Заградительный огонь
15	+5	Улучшенные рефлексy, Дополнительная атака
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	Всплеск энергии

18	+6	Быстрые команды
19	+6	Увеличение характеристик
20	+6	Приказ «на тот свет»

ПЕРЕРАСЧЕТ ХИТОВ

Теперь, когда вы стали штурмовиком-коммандером, то вы заново определяете ваши хиты вплоть до 5го уровня.

Кость Хитов: 1к6 за каждый уровень штурмовика

Хиты на 1 уровне: 12 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень штурмовика-коммандера после первого

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Вы получаете новые знания и посредством тренировок совершенствуетесь в использовании нового оружия и доспехах. Однако ваши спасброски заменяются новыми, так же как и владения доспехами.

Доспехи: Легкие и средние доспехи

Оружие: Любое легкое и тяжелое проетное огнестрельное оружие

Инструменты: -

Спасброски: Харизма и Мудрость

Навыки: Внимательность, Убеждение

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ

Для вас поле боя – это шахматная доска с солдатами в качестве фигур, вы умело выбираете наиболее подходящие цели и атакуете их подконтрольными «фигурами».

В свой ход, бонусным действием вы объявляете цель, которую можете видеть «целью отряда», каждая атака ваших союзников совершается с превосходством по такой цели на количество раундов равное 1/2 от уровня вашего персонажа (минимум 1).

Чтобы использовать эту особенность повторно, вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Действием атаки вы можете совершать теперь на одну атаку больше. Вы получаете еще одну атаку на 10 и 15 уровнях.

УЛУЧШЕННОЕ ВОСПРИЯТИЕ

Вы лучше остальных умеете смотреть на поле боя «со стороны».

Вы получаете +2 бонус проверки Внимательности во время боя, а так же +2 бонус к спасброскам Ловкости.

КОМАНДА К ОТСТУПЛЕНИЮ

Вы видите, когда нужно отступить, даже если этого не видят ваши солдаты.

В качестве реакции вы можете позволить вашему союзнику совершить полное передвижение (даже если он двигался в этот раунд) не вызывая провоцированных атак.

Чтобы использовать эту особенность повторно, вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

СИНХРОННЫЙ ВЫСТРЕЛ

В свой ход, основным действием, вы можете заготовить реакцию, если ваш союзник попадает по цели, вы совершаете атаку по той же цели с +6 бонусом к попаданию.

Чтобы использовать эту особенность повторно, вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

ПОДДЕРЖКА

Как опытный командир вы знаете, когда и в чем следует поддержать ваших товарищей по оружию.

Все союзники на расстоянии 15 футов совершают с преимуществом спасброски по Ловкости и Телосложению.

ТОТАЛЬНОЕ ОТСУПЛЕНИЕ

Когда бой проигран, следует немедленно отступить, чтобы сохранить жизни бойцов.

Основным действием вы приказываете вашим союзникам, которые вас видят или слышат отступить, каждый из них может совершить удвоенное перемещение не вызывая провоцированных атак, даже если они уже перемещались в этот ход.

Чтобы использовать эту особенность повторно, вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

ОТВЛЕЧЕНИЕ ОГНЯ

Вы готовы отвлечь агрессию противника на себя, дабы сохранить жизни ваших бойцов.

Бонусным действием вы предоставляете всем союзникам в радиусе 25 футов +2 бонус к КД, до конца вашего следующего хода, при этом все атаки по вам совершаются с превосходством до конца боя.

Чтобы использовать эту особенность повторно, вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГНОНЬ

Основным действием, вы можете отдать команду своим союзникам усилить огонь, при этом каждая атака ваших союзников будет совершаться с преимуществом и бонусом к атаке +2 до конца вашего следующего хода.

Чтобы использовать эту особенность повторно, вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

УЛУЧШЕННЫЕ РЕФЛЕКСЫ

Сотни боев закалили вас и сделали первоклассным солдатом, готовым ринуться в бой в любую секунду и предвидящем любые опасности.

Вы получаете классовый бонус +3 при проверке инициативы.

При проверки инициативы вместо бонуса, вы можете получить штраф на бросок -5, при этом ваш выбранный союзник добавляет +3 к своему значению инициативы.

ВСПЛЕСК ЭНЕРГИИ

Вы можете использовать до трех особенностей требующих основное действие в одном раунде.

Чтобы использовать эту особенность повторно, вам необходимо совершить продолжительный отдых.

БЫСТРЫЕ КОМАНДЫ

За долгие годы вы научились быстро и точно отдавать команды своим бойцам, которые понимают вас с полуслова.

Ваши союзники в пределах видимости получают +10 к скорости, +1 бонус атаки.

ПРИКАЗ «НА ТОТ СВЕТ»

Ваш командный голос вьелся вашим бойцам в самые отдаленные участки мозга.

Вы можете бонусным действием обеспечить один успешный спасбросок от смерти союзнику, находящемуся в пределах 5 футов.

ШТУРМОВИК-ТЕНИ

Штурмовики-тени — элитными штурмовиками, образовавшиеся из клонов-теней, и служили Галактической Империи в составе её армии. Из-за использования чёрной брони их иногда называли чёрными штурмовиками.

Штурмовики-тени были членами элитного подразделения и носили особую экспериментальную маскировочную броню вместо стандартной, экипированной обычными

штурмовиками. Эти солдаты были обучены использовать более современные технологии, чтобы скрываться на любой местности и нападать из засады на противника, которого часто окружали, прежде чем атаковать.

Как правило, штурмовики-тени выступали в качестве резервных единиц, укомплектовывая стандартные подразделения штурмовиков, и вступали в бой, когда исход битвы был не на стороне Империи. В таких условиях командиры подразделений просили подкрепление в виде штурмовиков-теней.



Штурмовик-тени в классическом черном доспехе.

ЭКИПИРОВКА

Уникальная чёрная броня, столь контрастирующая со стандартной белой у обычных штурмовиков, представляла некоторые преимущества при маскировке. Эффект достигался за счёт стигиево-триписматического полимера, используемого при производстве брони. Также в броню были встроены дюралевые волокна, что делали их более устойчивыми к физическим повреждениям, в том числе и энергетическим атакам.

Штурмовики-тени имели устройства, позволявшие им становиться невидимыми в течение короткого периода времени.

ШТУРМОВИК-ТЕНИ

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Маскировка
5	+3	Невидимость, Дополнительная атака	1
6	+3	Улучшенное восприятие	2
7	+3	Неожиданный выстрел	2
8	+3	Увеличение характеристик	3
9	+4	Прыжок в тень	3
10	+4	Соппротивление урону, Дополнительная атака	3
11	+4	Специалист по оружию	4
12	+4	Увеличение характеристик	4
13	+5	Владение парным оружием	4
14	+5	Точный выстрел	4
15	+5	Мощный выстрел, Дополнительная атака	5
16	+5	Увеличение характеристик	5
17	+6	Перегрузка	5
18	+6	Перезагрузка устройства	5
19	+6	Увеличение характеристик	6
20	+6	Дополнительная атака	8

ПЕРЕРАСЧЕТ ХИТОВ

Теперь, когда вы стали штурмовиком-тени, то вы заново определяете ваши хиты вплоть до 5го уровня.

Кость Хитов: 1к4 за каждый уровень штурмовика

Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к4 (или 3) + модификатор Телосложения за каждый уровень штурмовика-тени после первого

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Вы получаете новые знания и посредством тренировок совершенствуетесь в использовании нового оружия и доспехах. Однако ваши спасброски заменяются новыми.

Доспехи: Все доспехи

Оружие: Простое и экзотическое легкое огнестрельное оружие

Инструменты: -

Спасброски: Ловкость и Телосложение

Навыки: Скрытность, Внимательность, Выживание

НЕВИДИМОСТЬ

Вы активируете специальное скрывающее устройство, встроенное в ваш доспех и становитесь невидимыми для противника.

В свой ход, бонусным действием, вы активируете устройство невидимости и становитесь невидимым для визуального

обнаружение в течение времени, равном значению в таблице. Однако дроиды и системы обнаружения, оснащенные специальными датчиками, могут обнаружить ваше присутствие и локализовать его. Так же вас могут обнаружить чувствительные к Силе персонажи. Как только вы совершаете атаку, вы перестаете быть невидимым. Вы так же можете перестать быть невидимым до истечения предельного времени, отключив устройство бонусным действием.

Чтобы использовать эту особенность повторно, вам необходимо совершить короткий или продолжительный отдых.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Действием атаки вы можете совершать теперь на одну атаку больше. Вы получаете еще одну атаку на 10,15 и 20 уровнях.

УЛУЧШЕННОЕ ВОСПРИЯТИЕ

Когда вы невидимы, вы способны спокойно оценивать обстановку, не волнуясь, что вас заметят.

Находясь в режиме невидимости вы с преимуществом совершаете проверки Внимательности, Анализа, Работы с компьютером и Работы со взрывчаткой.

НЕОЖИДАННЫЙ ВЫСТРЕЛ

Пока вы находитесь в режиме невидимости, вы способны подобраться к врагу максимально близко и совершить наилучший выстрел по цели.

Находясь в режиме невидимости, вы удваиваете кости урона, при использовании легкого оружия.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ПРЫЖОК В ТЕНЬ

Если вы вышли из режима невидимости, до истечения времени, вы можете действием движения снова стать невидимыми, переместившись при этом на половину скорости передвижения.

Вы будете оставаться невидимым то время, которое вам осталось, вычитая уже проведенной до выхода из режима.

СОПРОТИВЛЕНИЕ УРОНУ

Пока вы в невидимости ваш Класс Доспеха получает бонус +2.

В случае. Если вы были обнаружены в режиме невидимости (дроидом, датчиком и т.п.) и по вам

совершена успешная атака, вы бросаете Хк4, где Х – половина вашего уровня (округлять в большую), при этом вы игнорируете количество урона равное выпавшему значению.

Эта особенность не работает, если вы были задеты взрывом, волной или иной атакой, не выбирающей цели.

СПЕЦИАЛИСТ ПО ОРУЖИЮ

Вы обучаетесь использованию тяжелого оружия, тем самым становясь еще более смертоносным воином.

Вы получаете владение простым тяжелым огнестрельным оружием.

ВЛАДЕНИЕ ПАРНЫМ ОРУЖИЕМ

Вы получаете владение парным оружием, что означает, что вместо второй атаки основным оружием, вы можете использовать дополнительное оружие во второй руке, при этом добавляя все модификаторы атаки.

Эта особенность работает, только если вы используете два легких оружия.

ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Вы тратите одну из своих атак, чтобы лучше прицелиться.

Действием атаки, вы вместо двух атак совершаете одну, при этом получив бонус +4 к попаданию.

МОЩНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Перед атакой, вы говорите, что используете эту особенность, при этом вы получаете штраф -7 на попадание, при этом вы можете добавить 2 дополнительные кости урона, если используете легкое огнестрельное оружие.

ПЕРЕГРУЗКА

Бонусным действием вы перегружаете свое устройство невидимости, при этом по всем целям в радиусе 25 футов атаки дальнбойные атаки совершаются со штрафом -1 и помохой, в течении 5 раундов.

Однако до совершения продолжительного отдыха вы не можете использовать свое устройство невидимости, в том числе и для этой особенности.

ПЕРЕЗАГРУЗКА УСТРОЙСТВА

Пока вы находитесь не в режиме невидимости, ваше устройство перезаружается, что дает вам дополнительные 3 секунды за каждый раунд, проведенный вне режима.

Устройство может перезаружаться только до половины своего заряда, после чего работает по обычным правилам.

ГЛАВА 4: ЛИЧНОСТЬ И ПРЕДЫСТОРИЯ.

В дополнение к предысториям и чертам характера, описанным в первой книге игрока, ниже представлены наиболее подходящие предыстории с их идеалами и привязанностями для классов данной книги, однако это не запрещает их использовать для классов из других книг, и наоборот, вы можете использовать предыстории из других книг для персонажей, принадлежащих классам из этой книги.

ВОЕННЫЙ: КАРЬЕРИСТ

Вы пошли на службу по идейным соображениям и решили, что именно служба для вас родная стихия.

Вы были исправным военным. Ревностно относились к выполнению поручений и старались отличиться на фоне сослуживцев. Вы были преданы не столько правительству, сколько военному командованию и на поле боя исправно выполняли все поставленные задачи.

Владение навыками: Выживание

Владение инструментами: -

Снаряжение: Бластерное ружье E-11, 3 глот-гранаты, 30 кр.

УМЕНИЕ: ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК

Поскольку ваша служба была безукоризненной, ваш послужной список является образцово-показательным для военного, вы можете ссылаться на него при разговоре с военнослужащими той же структуры, в которой служили и вы.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Для того, кто сделал свою карьеру в армии, многие прелести жизни остались за бортом, однако вера в друзей-сослуживцев сильна как ни у кого другого, вы так же превосходно разбираетесь в армейских устоях и знаете как добиться расположения начальства.

к8 Черта характера

- 1 Ваша униформа, доспехи и оружие всегда отглажены, отполированы и вообще в превосходном состоянии.
- 2 Я никогда не задаю вопросов, а лишь точно выполняю приказы.
- 3 После боя мне необходимо побыть одному, чтобы остаться наедине с призраками убитых мною существ.
- 4 Я всегда крепко сплю, так как знаю, что превосходно выполняю свой долг.
- 5 Я сдержан и немногословен

35

- 6 Я убеждён, что те, кто достиг высокого положения в армии, сделали это так, как являются образцовыми военными и прекрасными людьми
- 7 Меня не заботят жертвы приказов, которые отдаются мне и товарищам
- 8 Я прямо говорю с вышестоящими офицерами, даже если от этого могу пострадать

к6 Идеал

- 1 **Порядок.** Приказы сверху не обсуждаются, а выполняются. (Законный)
- 2 **Братство.** Я всегда могу довериться братьям по оружию, а они в свою очередь могут положиться на меня. (Добрый)
- 3 **Эгоизм.** Меня не заботят головы, по которым придется пройти, чтобы достигнуть своей цели. (Злой)
- 4 **Безответственность.** Если операция пошла не по плану, то каждый сам за себя. (Хаотичный)
- 5 **Отреченность.** Если не я ответственен за провал, то не мне и переживать за выполнение операции. (Нейтральный)
- 6 **Устремление.** Я готов взять на себя ответственность, если это расширит мои возможности. (Любой)

к6 Привязанность

- 1 Мой взвод – моя семья, я сделаю все для их защиты.
- 2 Однажды один младший офицер помог мне, рискуя своим положением, я до сих пор хотел бы отплатить ему долг.
- 3 Когда я был ранен, боец противника отказался стрелять в меня, тогда я понял, что люди чести есть и на войне
- 4 Армия дала мне все, и я обязан ей за то, кем я стал.
- 5 Я всегда хотел занять самую высокую должность в армии, и я до сих пор к этому стремлюсь.
- 6 Однажды я нарушил приказ, который спас операцию от полного провала, высшее командование оценило мой жест, но офицер, чей приказ я нарушил до сих пор напоминает мне мое неповиновение.

к6 Слабость

- 1 Если я в меньшинстве, то я убегу из битвы.
- 2 Чем выше я забираюсь по карьерной лестнице, тем больше власти я получаю.
- 3 Я обожаю деньги, а они водятся лишь у высших эшелонов офицерского состава.
- 4 Я предпочту убить кого-нибудь во сне,

- нежели в честном поединке.
- 5 Я готов пожертвовать дружбой ради карьеры.
 - 6 Я не терплю предательства, каким бы не было оправдания.

ДЕЗИРТИР

Вы бросили армию после кого-то события, или после того, как отказались выполнять чудовищный приказ, так или иначе вас теперь разыскивают, как дезертира.

Однако, поскольку такое случается не так уж и редко, за вами не пускают ни охотника за головами, ни банду головорезов, а только лишь специальную службу, которая занимается поиском дезертиров и военных преступников.

Владение навыками: Выживание

Владение инструментами: -

Снаряжение: Бластерный пистолет DH-17, датапад, 50 кр.

УМЕНИЕ: ВОЕННЫЕ СЕКРЕТЫ

Перед побегом, вы скачали на свой датапад военные секреты своей части, это может быть план ближайшей операции или информация об агентах в штабе противника, в любом случае вы можете не плохо нажиться на это информации, если найдете покупателя, либо вы можете приберечь ее как козырь, если служба по отлову дезертиров найдет вас.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Независимо от тех причин, по которым вы вступили в армии, вы ее покинули, так как остались недовольны ею, либо отдельными личностями из командного состава, вы так же могли узнать какой-то секрет, либо выкрасть такой секрет с целью наживы.

к8 Черта характера

- 1 Я не доверяю людям, только оружию в своих руках.
- 2 Меня всегда отвращали представители других рас, никогда не доверюсь ни одному из них.
- 3 Вы стараетесь решать проблему мирно, оставляя оружие, как последний вариант.
- 4 После того, как вы оставили службу вы очень плохо спите. Вам снятся кошмары.
- 5 Я скрытный, так как считаю, что любой может выдать меня военным.
- 6 Вы стараетесь не общаться с государственными и административными служащими, считая, что везде есть шпионы военных.
- 7 Вы больше не подчиняетесь ни чьим приказам, кроме своих собственных.

- 8 Вы привыкли сначала стрелять, а потом задавать вопросы.

к6 Идеал

- 1 **Измена.** Вы считаете, что те, кто приказывал вам, поступали не правильно, и вы готовы работать лишь с теми, кто поступает по букве закона. (Законный)
- 2 **Отзывчивость.** Вы всегда придете на помощь, даже с риском для себя. (Добрый)
- 3 **Мсть.** Вы готовы продать военные секреты тем, кто сможет использовать их для уничтожения тех, кто вам насолил в прошлом. (Злой)
- 4 **Алчность.** Вы согласны следовать за тем, кто больше платит. (Хаотичный)
- 5 **Судьба.** Вы верите, что все что не делается, все к лучшему. (Нейтральный)
- 6 **Надежда.** Вас ждет трудный путь, в конце которого вы будете вольны делать то, что пожелаете. (Любой)

к6 Привязанность

- 1 Ваше оружие никогда вас не подводило – вы никогда не расстанетесь с ним.
- 2 Вы предали того, кто был вам другом, вы надеетесь никогда не встретиться с этим человеком, зная, что он будет вас искать.
- 3 Вы мечтаете вернуться на родину, но знаете, что там вас будут разыскивать в первую очередь.
- 4 Вам всегда нравилось сражение, и вы смело ринетесь в бой, если таковой предстоит.
- 5 Вы стараетесь не выделяться в толпе и не реагировать на случайные события, так больше шансов, что вас не найдут.
- 6 Вы знаете человека, который может вам помочь, однако он является преступником и его сложно найти.

к6 Слабость

- 1 Вы никогда не поможете другому, если это поставит вас под удар.
- 2 Вы не доверяете тем, кто заговаривает с вами первым.
- 3 Вы считаете, что всех можно купить, у вас тоже есть своя цена.
- 4 Никогда не называюсь своим именем, и никогда не повторяюсь с выдуманным.
- 5 Если у меня кончились деньги, я тут же постараюсь раздобыть их, и методы меня не волнуют.
- 6 Я боюсь космических перелетов, потому что в космосе от меня ничего не зависит.

ВЫЖИВШИЙ НА ВОЙНЕ

Вы проходили службу в армии, какое бы у вас не было к ней отношение, вы достаточно добросовестно выполняли приказы.

На очередном задании вы со всем взводом попали в ловушку, или просто не справились с заданием. Все ваши однополчане погибли, выжили только вы. Однако вы точно знаете, что о вашем спасении не известно начальству. С тех пор вы сами решали что делать, но так до конца и не выбрали возвращаться на службу или нет.

Владение навыками: Выживание

Владение инструментами: -

Снаряжение: Бластерный пистолет DH-17, комплект повседневной одежды, датапад, 10 кр.

УМЕНИЕ: СТАРЫЕ СВЯЗИ

Со времен службы у вас остались знакомые как на службе, так и в административных структурах, если вы встретите таковых, они могут помочь вам и вашим спутникам, если только это не что-то противозаконное.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Все ваши братья по оружию погибли, тех, с кем вы сражались, бок о бок больше нет в живых, и это накладывает определенный отпечаток на ваш характер.

к8 Черта характера

- 1 Вы стараетесь не привязываться к людям, так как знаете, что все равно их потеряете.
- 2 Вы скорее согласитесь на самоубийственную миссию в одиночку, чем на задание вместе с командой.
- 3 Вы стараетесь определить слабые места противника, прежде чем нападать на него.
- 4 Вы высоко цените собственную жизнь, так как однажды вы уже чуть не погибли.
- 5 Лучше найти способ избежать боя, чем без раздумья начинать его.
- 6 Вы стараетесь продумать несколько вариантов действия, прежде чем принимать решение.
- 7 Вы в ответе за тех, кто вам доверился.
- 8 Вы всегда при себе имеете оружие на всякий случай и не расстаетесь с ним.

к6 Идеал

- 1 **Долг.** Когда-нибудь вы вернетесь в армию, но только после того, как справитесь с пережитым. (Законный)
- 2 **Заботливость.** Вы считаете своим долгом навестить семьи погибших товарищей и рассказать им, как погибли их дети. (Добрый)

- 3 **Мсть.** Вы поклялись найти ответственного за то, что произошло и расквитаться с ним. (Злой)
- 4 **Новая жизнь.** Вы решили забыть о службе, для вас теперь открыт целый мир. (Хаотичный)
- 5 **Предназначение.** Вы считаете, что недаром остались в живых, теперь жизнь нужно прожить иначе, лучше. (Нейтральный)
- 6 **Свобода.** Все, кто вас знал, думают, что вы мертвы. Отныне вы вольны сами распоряжаться своей жизнью, ни от кого не завися. (Любой)

к6 Привязанность

- 1 Вы до сих пор помните привычки своих однополчан и вам трудно привыкнуть к жизни без них.
- 2 У вас осталась безделушка, на память о ваших товарищах, вы носите ее с собою, как талисман.
- 3 Один из ваших друзей пожертвовал собой, чтобы вы могли выжить, вы пообещали себе, что отыщете его семью и позаботитесь о них.
- 4 Вы вините в смерти друзей офицера, отправившего вас на задание, вы решили сделать целью своей жизни – мсть ему.
- 5 Вы храните предмет, который забрали с первого убитого вами противника.
- 6 Вы стараетесь возвращаться на место гибели вашего взвода раз в год, чтобы почтить память о них.

к6 Слабость

- 1 Вы не можете пройти мимо того, кто в беде.
- 2 Вы никогда не будете выполнять рекомендации или приказы малознакомого вам человека.
- 3 Вы не готовы взять на себя ответственность за другие жизни.
- 4 Вы не можете напасть на безоружного.
- 5 Вы никогда не опуститесь до воровства.
- 6 Вы не можете удержаться, чтобы не поставить на место излишне зазнавшегося человека.

ГЛАВА 5: СНАРЯЖЕНИЕ

Ваше снаряжение состоит не только из оружия и кредиток, это так же и доспехи, походные рационы, инструменты, комплекты одежды и т.д.

НАЧАЛЬНОЕ БОГАТСТВО

Класс	Деньги
Гвардеец	4к6 × 80 кр
Темный Аколит	2к6 × 80 кр
Штурмовик	2к4 × 50 кр

Ниже приведены списки оружия, доспехов и прочего снаряжения вдобавок к описанным в Книге Игрока 1. Вы можете комбинировать снаряжения из обеих книг.

ДОСПЕХИ

Доспех	Стоимость	Класс Доспеха (КД)	Сила	Скрытность	Вес
<i>Лёгкий доспех</i>					
Летный комбинезон	40 кр	11 + модификатор Лов	—	—	8 фнт.
Флотский мундир	400 кр	10 + модификатор Лов	—	—	3 фнт.
Доспехи Имперского командос	500 кр	12 + модификатор Лов	10	—	15 фнт.
<i>Средний доспех</i>					
Пластинчатые доспехи штурмовика	2000 кр	14 + модификатор Лов (макс. 2)	12	Помеха	30 фнт.
Броня имперского спецназа	3000 кр	12 + модификатор Лов	12	—	20 фнт.
Костюм штурмовых командос	4500 кр	14 + модификатор Лов	12	—	20 фнт.
Доспехи гвардейца	2500 кр	16 + модификатор Лов (макс. 2)	12	Помеха	25 фнт.
Усиленная пехотная броня	500 кр	14 + модификатор Лов	10	—	35 фнт.
<i>Тяжёлый доспех</i>					
Бронекостюм Имперской тяжелой пехоты	20 000 кр	24	18	Помеха	100 фнт.

Флотский мундир. Официальное обмундирование офицеров Имперского флота.

Доспехи Имперского командос. Кандидаты в командос отбираются только из офицерского состава проявившие особую преданность имперскому режиму и выдающиеся боевые навыки. Бойцов этого элитного подразделения отличает редкостная нелюбовь к рукопашному бою, и большее предпочтение бластерному оружию большой дальности и скорострельности. В облачение входят шлем, наколенники, перчатки с офицерскими сапогами и стандартный офицерский мундир.

Пластинчатые доспехи штурмовика. Броня штурмовика состоит из с 18 частей состоящих из материала под названием Импервиум (Impervium), обеспечивающий хорошую защиту от бластерного огня.

Сам материал брони состоит из четырех слоев: 1. Impervium. (Impervium - товарный знак Plasteel)

ЧЕРНЫЙ РЫНОК

Некоторый товар нельзя встретить в обычных магазинах и лавках. Часть предметов являются слишком редкими, другая часть незаконными, что делает их труднодоступными для покупателя.

Такой товар обычно достается «из под полы», у различных преступных деятелей, или проще всего на черном рынке, который присутствует на каждой крупной планете с большим оборотом товаров.

По причине того, что товар может быть штучным, а так же того, что владелец товара мог заполучить его специфичным образом, цены на такие изделия редко бывают фиксированными, но как правило они не опускаются ниже определенной суммы. Такие пороговые значения выделены в таблице **красным** цветом.

2. Анти-бластерный слой 3. Магнитно-защитный слой 4. Внутренний изолятор

Бронекостюм содержит специальную идентификационную IFF-цепь, давая штурмовикам возможность опознавать друг друга на расстоянии в бою.

Шлем содержит дыхательные фильтры (защищающие от химического и биологического оружия), переговорное устройство (комлинк) с возможностью смены языка (модель SoroSuub DH77 или Herzfall Corporation DH107). Для быстрой связи с другими единицами, комлинк также имеет различные выборы частот (черная полоса, которая находится на щелями глаза - всенаправленная антенна). Внутри боевой группы при помощи комлинка можно передавать зашифрованные сообщения, причем каждые несколько секунд будет изменяться последовательность шифрования не позволяющая расшифровать передачу. Если шлем был снят со штурмовика не самим штурмовиком,

частота кодирования автоматически удаляется из шлема, тем самым не давая противнику возможности прослушивать сообщения остальных штурмовиков.

Автоматически поляризующиеся линзы защищают обладателя брони от интенсивного яркого света, линзы дополнены специальным голографическим процессором и позволяют хорошо видеть через дым, пыль, ночной полумрак, огонь... Шлем снабжен прибором ночного видения. Имеется внешний динамик (Vocoder) для общения с посторонними.

Отсек на спине содержит аварийный запас кислорода на 20 минут, что позволяет штурмовику свободно дышать в условиях космоса или под водой. Также в отсеке находится энергетический блок питания костюма. Отсек имеет крепления для установки дополнительного снаряжения, такого как: полевая радиостанция, минометы, тяжелые лучеметы, боеприпасы и оборудование для установки периметров безопасности вокруг лагеря.

Ботинки штурмовика имеют магнитные захваты для передвижения в условиях низкой гравитации. Стандартизированные сервисные пояса содержат боеприпасы для бластера, концентрированные порции пищи, компактный набор инструментов, запасное ручное переговорное устройство, термальный детонатор. Пояс может быть дополнен другим оборудованием: специализированным или основным набором выживания, наручниками, электронным биноклем (только у офицера или разведчика), обычными и высокой разрушающей мощности гранатами.

На броню возможна установка дополнительного специального снаряжения, такого как встроенная голо-камера или фонарь.

Автоматическая система климат-контроля брони позволяет штурмовику находиться в прекрасной форме в независимости от климатических условий.

Броня имперского спецназа. Бронекостюм. Обеспечивал легкую защиту от кинетического оружия (холодного и огнестрельного) и огня легких бластеров. Броня прекрасно защищала солдата от осколков, сверхвысоких и сверхнизких температур. На большом расстоянии кираса могла выдержать попадание из бластерной винтовки. Бронекостюм не ограничивал подвижность солдата, а его сравнительно небольшой вес хорошо распределялся по телу, не приводя к переутомлению даже при длительном ношении брони.

Система связи: шлем оснащен встроенным комлинком управление которым осуществляется с помощью языка. Комлиник в шлеме дублирован комлинком на левом или правом запястье (по выбору солдата).

Шлем. Шлем был оснащен бинокулярным 180-градусным визиром, с многочастотной системой наведения и захвата цели (MFTAS). Система MFTAS упрощает прицеливание из стрелкового оружия по целям, движущимся со скоростью не более 10 метров в секунду, и дает исчерпывающую информацию о цели, находящихся поблизости союзных подразделениях, имеет встроенный прибор ночного видения (ПНВ), а также облегчает обнаружение цели в дыму, через открытое пламя и при повышенной запыленности. MFTAS взаимодействует со штатным стрелковым оружием штурмового корпуса, образуя единый стрелковый комплекс. В частности интегрирование позволяет вести прицельный огонь от бедра, так как точка прицеливания выводится на визир шлема. Автоматически поляризующиеся линзы шлема защищают глаза от ярких вспышек (бластерные выстрелы, световые гранаты...) и резкой смены освещения.

Пояс-разгрузка. На поясе находится высокопрочный трос с крюком-кошкой и стреляющее устройство для его запуска, запасные блоки питания и газовые картриджи для бластеров, гранаты сигнальные ракеты, концентрированные пищевые рационы, запасной комлиник, упаковки с водой и 2 медпака (полевые аптечки). Все это упаковано в два объемных подсумка.

Жизнеобеспечение. Бронекостюм полностью герметичен, имеет встроенную систему климатконтроля и антибактериальный фильтр, благодаря которым боец может выживать и сражаться в экстремальных погодных условиях. Запас кислорода позволяет спецназовцу до 30 минут находиться под водой или в открытом космосе.

Средства маскировки. Упомянутый выше полимер повышает скрытность бойца от обнаружения сенсорами различного типа. В том числе сенсорами реагирующими, на тепловое излучение, и автоматизированными камерами видеонаблюдения реагирующими на движение. Ботинки имеют особую подошву снижающую шум при ходьбе, а бронепластины доспеха хорошо подогнаны и покрыты специальным материалом снижающим уровень шума. Благодаря этому отряд командос может передвигаться практически бесшумно даже в лесу или в помещениях с твердым полом.

Костюм штурмовых командос. Для командос было создано специальное снаряжение. Броня спецназовцев была создана на основе хорошо зарекомендовавшей себя, еще во время Войны Клонов, брони клонов-разведчиков. Новый бронекостюм, созданный доктором Нашиак Ллалик (Dr. Nashiak Llalik), был покрыт особым полимером, разработанным в

лабораториях Аэтен-2 (Aeten II). Полимер повышал снижал заметность бойца от всех видов электронных систем обнаружения, а заодно позволял лучше сливаться с местностью. Броня командос надежно защищала обладателя от огня легкого стрелкового оружия, осколков и пуль и при этом не сковывала движений. Кроме этого боец в такой броне комфортно чувствовал себя даже при очень низких или очень высоких температурах, во время пыльных бурь, сильного ветра, града... и.т.д.

Бронекостюм Имперской тяжелой пехоты. Тяжелый бронированный скафандр позволял уверенно преодолевать зоны повышенного радиационного или химического заражения, а также двигаться по труднопроходимым участкам местности. Прочное, термоустойчивое покрытие брони выдерживало контакт даже с очень сильными кислотами и экстремально высокой температурой. Солдаты в этом бронекостюме могли, без вреда для здоровья, пройти даже сквозь поток лавы. Запас кислорода системы жизнеобеспечения позволял автономно действовать под водой или в вакууме в течение трех дней. Последнее обстоятельство давало возможность, в случае острой необходимости, использовать штурмовиков данной

ОРУЖИЕ

Название	Стоимость	Урон	Вес	Свойства
<i>Простое рукопашное оружие</i>				
Короткий клинок	15 000 кр	1к6 рубящий	3 фнт.	Универсальное (1к8). При соприкосновении с клинком светового меча, отключает его на 1 минуту.
Копье	20 кр	1к8 колющий	3 фнт.	Досыгаемость
<i>Экзотическое рукопашное оружие</i>				
Вибро-посох	670 кр.	1к12 рубящий	5 фнт.	Двуручный, Досыгаемость.
Шоковая дубинка	100 кр	1к6 дробящий, + 1к4 ионный		Легкое, ионизация - 10
<i>Простое легкое огнестрельное оружие</i>				
Бластерный пистолет DL-18	500 кр	1к6 лазерный	2 фнт.	Боеприпас (дистанция 60/120), [100/100/15], Легкое
Бластерный пистолет DL-22	550 кр	1к8 лазерный	2 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/120), [100/100/30], Легкое
Бластерный пистолет DC-15s	400 кр	1к6 лазерный	2 фнт.	Боеприпас (дистанция 25/80), [250/50/10], Легкое
Бластерный пистолет DC-17	600 кр	2к4 лазерный	2 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/120), [50/50/5], Легкое
Бластерный пистолет «Вестар-34»	1000 кр	3к4 лазерный	1 фнт.	Боеприпас (дистанция 40/140), [40/20/10], Легкое
Бластерный пистолет SE-14	500 кр	2к4 лазерный	2 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/80), [50/100/30], Легкое

Экзотическое легкое дальнобойное оружие

специализации в роли космопехоты. Оптические сенсоры брони позволяли видеть сквозь дым, песчаную бурю или огонь.

Также стоит отметить, что броня давала возможность солдату переносить тяжелые грузы и вооружение, а прочность броневое покрытие делала его практически неуязвимым от огня легкого стрелкового оружия и даже некоторых станковых бластеров. Единственным недостатком бронекостюма была низкая подвижность.

Скорость передвижения в бронекостюме снижается на 20 футов.

УСТАНОВКА И ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ

Мины требуют установки, чтобы впоследствии сдетонировать. В описании каждого типа мин, существует параметр **сложность** этот параметр используется для обезвреживания мины, он сравнивается с броском Интеллекта (Работа с взрывчаткой). Для установки этот параметр делится пополам.

Если пассивная проверка существа по Работе с взрывчаткой равна или больше половины сложности обезвреживания мины, то он устанавливает мину без проверки, проходя ее автоматически.

Дуэльный пистолет	750 кр	2к6 лазерный	2 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/120), [1/1/5], Легкое
<i>Простое тяжелое огнестрельное оружие</i>				
Тяжелый бластерный пистолет мод. 434	650 кр	1к8 лазерный	3 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/80), [100/100/15]
Тяжелый бластерный пистолет DT-12	900 кр	2к6 лазерный	4 фнт.	Боеприпас (дистанция 20/60), [100/50/15]
Тяжелый бластерный пистолет «Ренегат»	800 кр	4к4 лазерный	3 фнт.	Боеприпас (дистанция 20/50), [50/25/15], Двуручное
Тяжелый бластерный пистолет Т-6 «Громовержец»	750 кр	2к6+1к4 лазерный	4 фнт.	Боеприпас (дистанция 20/50), [25/25/20]
Тяжелый бластерный пистолет DT-57	850 кр	2к8 лазерный	4 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/80), [50/25/20]
Тяжелый бластерный пистолет S-5	1000 кр	3к6 лазерный	3 фнт.	Боеприпас (дистанция 80/100), [60/20/20]
Тяжелый бластерный пистолет BRYAR K-16	750 кр	2к6 лазерный	3 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/60), [60/20/20]
Бластерный карабин DC-15S	950 кр	1к8 лазерный	8 фнт.	Боеприпас (дистанция 60/300), [500/100/20], Универсальное (2к6)
Бластерная винтовка A280	1300 кр	4к4 лазерный	14 фнт.	Боеприпас (дистанция 40/300), [400/50/15], Двуручное
Бластерная винтовка DLT-20A	1300 кр	3к6 лазерный	14 фнт.	Боеприпас (дистанция 40/300), [300/30/15], Двуручное
Тяжелый карабин 9118	1000 кр	1к8 лазерный	6 фнт.	Боеприпас (дистанция 50/200), [600/100/15], Двуручное
Сменная оружейная система DC-17m	4500 кр	1к8 базовый 5к8 снайпер лазерный	10 фнт. + 6 фнт	Боеприпас (дистанция 60/300), [300/60/25], Двуручное - базовое Боеприпас (дистанция 400/800), [20/5/25], Двуручное - снайперское
Бластерная винтовка «Огненное Копье»	1200 кр	1к10 лазер. оглушающий	5 фнт.	Боеприпас (дистанция 60/300), [300/50/20], Двуручное - базовое Боеприпас (дистанция 300/100), [100/10/20], Двуручное - оглушающий
Бластерная винтовка SG-4	400 кр	1к6 лазерный	10 фнт.	Боеприпас (дистанция 60/300), [300/50/15], Двуручное
Бластерный карабин EE-3	1500 кр	2к6 лазерный	6 фнт.	Боеприпас (дистанция 50/200), [300/60/10], Универсальное (3к6)
Бластерный карабин «Старслэшер»	900 кр	1к8 лазерный	7 фнт.	Боеприпас (дистанция 100/250), [300/50/20], Двуручное
Бластерная винтовка DH-17	980 кр	2к4 лазерный	10 фнт.	Боеприпас (дистанция 300/1500), [200/50/15], Двуручное
Легкий автоматический бластер Т-21	2000 кр	2к8 лазерный	9 фнт.	Боеприпас (дистанция 60/300), [150/30/15], Двуручное
<i>Экзотическое тяжелое огнестрельное оружие</i>				
Бластерная винтовка AXM-50	4750 кр Гранаты – 1000 кр за	1к8 лазерный 3к6 осколоч.	12 фнт.	Боеприпас (дистанция 25/75), [250/50/15], Двуручное – базовый

	30 шт.			Боеприпас (дистанция 60/200), [30/-/-], Двуручное – гранатомет радиус поражения – 15
Двустольный бластерный карабин ВМС-150	1000 кр	4к6 лазерный	6 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/300), [300/50/15], Двуручное
Тяжелый барабанный пистолет DT-29	900 кр	4к6 лазерный	3 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/90), [6/60/15], перезарядка 6 сек.
Бластерная снайперская винтовка LD-1	1100 кр	3к8 лазерный	8 фнт.	Боеприпас (дистанция 400/700), [200/50/30], Двуручное
Снайперская винтовка X-45	1000 кр	2к10 лазерный	8 фнт.	Боеприпас (дистанция 500/1000), [100/25/20], Двуручное
Тяжелая бластерная снайперская винтовка RT-97C	3000 кр	3к8 лазерный	16 фнт.	Боеприпас (дистанция 900/1500), [1500/500/20], Двуручное
Снайперская винтовка E-5s	950 кр	3к6 лазерный	17 фнт.	Боеприпас (дистанция 500/950), [50/5/15], Двуручное
Снайперская винтовка DC-15x	1500 кр	4к6 лазерный	14 фнт.	Боеприпас (дистанция 500/1000), [25/5/5], Двуручное
Снайперская винтовка A295	2000 кр	3к8 лазерный	14 фнт.	Боеприпас (дистанция 700/1200), [100/50/15], Двуручное
Роторная бластерная пушка Z-6	5500 кр	6к4 лазерный	32 фнт.	Боеприпас (дистанция 60/300), [500/30/40], Двуручное
Тяжелый счетверенный бластер	5500 кр	8к4 лазерный	61 фнт.	Боеприпас (дистанция 60/300), [100/20/50], Двуручное
Компактная бластерная пушка CR-1	2000 кр	4к6 лазерный	12 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/60), [30/5/25], Двуручное
Тяжелый станковый автоматический бластер НОВ	6500 кр	4к8 лазерный Не стреляет без установки.	80 фнт.	Боеприпас (дистанция 300/2000), [100/50/30], Двуручное, установка 30 сек.
Автоматический бластер VX «Сайдуиндер»	3350 кр	4к6 лазерный	35 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/600), [300/30/60], Двуручное
Микро-гранатомет MGL-1	2500 кр Гранаты – 1000 кр за 30 шт	3к6 осколоч.	6 фнт.	Боеприпас (дистанция 60/200), [30/-/-], Двуручное радиус поражения – 15
Ракетница RDP-12	1500 кр Ракеты – 15 кр за 1 шт.	2к8 осколоч.	10 фнт.	Боеприпас (дистанция 80/300), [20/-/-], Двуручное радиус поражения – 10
Гранатомет E-60R	3000 кр Ракеты – 100 кр за 1 шт.	2к10 осколоч	30 фнт.	Боеприпас (дистанция 200/500), [1/-/-], Двуручное радиус поражения – 30
Противотанковый гранатомет PLX-1	2000 кр Ракеты НУ – 50 кр за 1 шт. Ракеты У – 300 кр за 1 шт.	3к8 осколоч.	24 фнт.	Боеприпас (дистанция 100/500)-неуправляемым снарядом, (дистанция 2000/2000)-управляемым снарядом, [1/-/-], Двуручное радиус поражения – 20
Гранатомет PLX-2	4000 кр	4к6 осколоч.	18 фнт.	Боеприпас (дистанция 100/500)-

	Ракеты НУ – 70 кр за 1 шт. Ракеты У – 350 кр за 1 шт.			неуправляемым снарядом, (дистанция 2000/2000)- управляемым снарядом, [1/-/-], Двуручное радиус поражения – 25
Гранатомет PLX-2M	2250 кр Ракеты – 800 кр за 1 шт.	2к12 осколоч.	96 фнт.	Боеприпас (дистанция 5000/50000), [6/-/-], Двуручное радиус поражения – 40
Револьверный гранатомет Z50	1250 кр Гранаты – 100 кр за 1 шт.	3к8 осколоч.	18 фнт.	Боеприпас (дистанция 150/300), [6/-/-], Двуручное радиус поражения – 25
<i>Гранаты и мины</i>				
Осколочная граната С-16	500 кр	3к8 осколоч.	1 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 30
Химическая граната	350 кр	См. описание ниже	1 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 20
Криобан-граната WW-41/WW-47	800 кр	3к10 осколоч.	1 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 25
Фугасный жезл	200 кр	5к4 осколоч.	0.5 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 10
Граната 0033X	400 кр	2к6 осколоч.	1 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 15
Светозумовая граната С-10	600 кр	Все в зоне оглушены, при провале Спасброска по Тел со Сл 15	1 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 20
Светозумовая граната С-14А	500 кр Начинка – 150 кр	Все в зоне оглушены, при провале Спасброска по Тел со Сл 15	1 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 10. Многоразовое использование, при замене начинки
Противотанковая граната Галентро	750 кр	3к10 осколоч.	2 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 20
Фугасная граната G2	100 кр	1к10 осколоч	1 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 5
Ионная граната «Молния 22»	65 кр	2к6 ионный	1 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 5, ионизация - 8
Инферно граната D-24	75 кр	2к4 осколоч.	1 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 5
Плазменная граната «Нова 40»	175 кр	2к4 осколоч.	1 фнт.	Метательное (дистанция 30/55), радиус поражения – 10
Антигравитационная мина ХG	400 кр	2к10 осколоч.	3 фнт.	Сложность 18, радиус поражения – 10
Мина LX-2	200 кр	2к8 осколоч	1 фнт.	Сложность 16, радиус поражения

				– 10. Дистанционная активация через комлинк
Протонная мина LX-4	750 кр	3к8 осколоч.	4 фнт.	Сложность 14, радиус поражения – 40. Невозможно обезвредить мину после ее активации
Парящая мина DR-X55	1600 кр	4к6 осколоч.	4 фнт.	Сложность 14, радиус поражения – 50. Максимальная высота зависания 5000 метров
Мина с лазерным лучом	700 кр	3к6 осколоч.	1 фнт.	Сложность 15, радиус поражения – 5. Детонация прерыванием лазерного луча.
Пластичный термитный гель	1000 кр за 2 фнт	5к4 осколоч.	-	Сложность 12, радиус поражения – 10. Детонация только от электрического импульса

Химическая граната. В гранате использовались несколько типов химикатов:

Газ T-238 – весьма известное химическое вещество, часто использовавшееся при изготовлении несмертельных боеприпасов. При попадании в дыхательные пути представителей большинства известных видов, она вызывала потерю ориентации, сочетающуюся с приступом рвоты. Замечу, это достаточно грубый метод выведения противника из строя, но он неплохо работал. На каждую расу газ действовал по-своему. Люди чувствовали его негативное воздействие на протяжении 1-4 часов.

Фекс-МЗ (Fex-M3). А вот эта начинка была уже намного опаснее. Фекс-МЗ - это смертельный нервнопаралитический газ желтого цвета. Человек, вдохнувший Фекса, повреждал свои дыхательные пути, после чего газ, проникая все глубже в тело жертвы, убивал ее в течение всего лишь 10 секунд. Стоимость гранаты с такой начинкой была сравнительно высокой и колебалась в районе 1050 кредитов.

Коррозийный химикат – вещество, достаточно эффективное не только для убийства живых существ, но и для выведения из строя механических солдат. Попадая на цель, этот химикат разрушал микросхемы дроидов, прожигал скафандры и обжигал кожу, нанося тяжелые ожоги. Гранаты с этим химикатом стоили 850 кредитов.

Дым – единственная не боевая начинка в представленном списке. Хотя в военном деле дымовые гранаты никогда не были лишними, так как позволяли скрывать свои позиции или маневры от глаз противника и отмечать свое местоположение для дружественных войск, артиллерии или эвакуационного челнока. Дымовые гранаты стоили 150 кредитов.

СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Стоимость	Вес (фнт.)
Реактивный ранец «Шепот»	400 кр	60
Реактивный ранец «Ревущий прыгун»	250 кр	90
Ракетный ранец «Ракета»	750 кр	50
Гравитационные ботинки «Мастер-грав 1000»	550 кр	14
Имперский парашют R-444	400 кр	50
Комплект для оказания первой помощи	100 кр	2
Медпак «ФастФлеш»	600 кр	1
Полевая докторская сумка	1500 кр	8
Медицинский сенсор RFX/K	2700 кр	1
Плазменный репликатор «ПиЭфДжи-700»	5500 кр	24
Медицинский диагностический сканер MDS-50	74 кр	0.2
Фузионный резак PCW-880	150 кр	14
Фузионный резак PCW-876	75 кр	3
Электронное шунтирующее устройство «Прошивка»	5200 кр	10
Кислородный экстрактор «Fabrennix»	350 кр	8
Геологический сканнер FR9	5000 кр	60
Биосканнер ILF-5000	3500 кр	2
Набор для модификации дроидов	400 кр (не	20

	включает стоимость специфич. устройств)	
Системный диагностический фильтр	3500 кр	8
Универсальный компьютерный интерфейс	2500 кр (100 кредитов за периодичес кую модерниза цию софта)	3
Лазерный сварочный аппарат LSW-983	50 кр	2
Сквибский стенолом	3500 кр	20
Сервоподъемник V-2z	10000 кр	1000
Макроприцел с плавающей системой наведения	750 кр	1
Охранная голосовая система для транспорта RVR-325	650 кр	1
Дистанционный активатор транспортных систем	500 кр (планетар.) 500 кр (космич.)	1
Модуль спутниковой навигации «Трекер»	2000 кр	1
Дыхательная маска тасари	40 кр 5 кр дых. смесь	4
Костюм создания трехмерного голографического дубликата	30000 кр	4
Сенсор движения	40 кр	1
Ховеркамера 250	900 кр	5
Дроид-мозг автопилота «СиДи-12а»	5000 кр (планетар.) 10000 кр (космич.)	3
Устройство для удаленного управления дроидом CL-3	850 кр	0.3
Репульсорный ручной гарпун (ружье)	1200 кр	7
Репульсорный ручной гарпун (наруч)	1000 кр	1.5
Набор малкитского отравителя	800000 кр	12

Нейроошейник контроля	300 кр (стоимость ошейника) 600 кр (ошейник и основной компьютер) 1 000 кр (компьютер для контроля нескольких ошейников)	0.5 (ошей ник) 1.5 (комп ьютер)
Прибор для сокрытия лица	5000 кр	1
Прибор для обмана систем опознавания	25000 кр	0.2

Реактивный ранец «Шепот». Компактная реактивная установка конструкции компании Arakyd Aerodynes имела некоторую популярность в среде наемников и охотников за головами. Так, Новал Гарайнт, один из представителей сей профессии, пользовался реактивным ранцем «Шепот» в своей работе.

Модель, использовавшаяся одновременно с бронекостюмом модели 210 фирмы Krail, имела топливный бак достаточный для осуществления 20 прыжков (2 цикла по 10 прыжков до полной разрядки). Ранец мог поднимать до 300 фунтов включая вес владельца.

Пилот джетпака за один прыжок перемещался вертикально на 70 метров и до 100 метров горизонтально.

Реактивный ранец «Ревущий прыгун». Реактивная установка «Ревущий прыгун» компании Arakyd представляла собой конструкцию из волоконного шасси-ранца с использованием адаптера для сжигания твердого/жидкого топлива. Этот джетпак являлся фаворитом среди подобных аппаратов для тех, кому нужно было быстро подняться в воздух. Реактивная установка, способная пронести одного пилота на дистанцию в 70 метров вертикально и до 100 метров горизонтально — считалась достойной имени своего производителя. Реактивный ранец «Ревущий прыгун» располагал топливным баком на 10 прыжков и мог работать непрерывно до полной разрядки.

Если можно было использовать достаточный угол планирования, аппарат вполне мог пронести своего владельца и все 200 метров до полного снижения к поверхности земли. После каждого

прыжкового цикла джетпак требовал какое-то время для охлаждения.

Что интересно, «Ревущий прыгун» мог транспортировать до 150 фунтов дополнительного груза или одного пассажира, но расстояние полета в этом случае уменьшалось вдвое.

Ракетный ранец «Ракета». «Ракета» использует предварительно изготовленную химическую топливную смесь, не требующую добавления кислорода, и может работать в любой среде. Топливный бак был рассчитан на 10 прыжков, а ракетных выхлопных сопел имелось аж четыре штуки. Максимальная высота вертикального полета не менее 16 км. Максимальная длина полета (прыжка) 300 м. Грузоподъемность пилот + 160 фнт груза.

Гравитационные ботинки «Мастер-грав 1000». Если вы участвуете в конкурсах и играх, в которых вас не ограничивают только горизонтальным перемещением, то устройство за производством компании Corgorlath даст вам дополнительное преимущество. Гравитационные ботинки используют наработки в области репульсорных технологий и позволяют владельцу прилично маневрировать в них под углами 45-180 градусов к поверхности земли при нормальной силе тяжести. Компания производитель гарантирует счастливцу, купившему гравиботинки «Мастер-грав 1000» новый взгляд на привычный мир и удовлетворение от их использования.

Перемещение на гравиботинках возможно вплоть до 20 метров за цикл и с максимальной высотой прыжка – 150 метров над землей. Устройство издает сравнительно небольшой шум.

Имперский парашлютер R-444. Этот аппарат принадлежал к ряду моделей, выпускаемых компанией Nen-Carvon. R-444 отличался от других планеров увеличенной мощностью репульсорного двигателя и бластерной пушкой, установленной над пилотом. Мощный репульсор мог поднять пилота глайдера до высоты в 10 километров, но такой полетный потолок являлся опасным для человека, даже с кислородным оборудованием. Максимальная скорость 80 км/ч, длина 12 футов, вооружение 1 легкая бластерная пушка (урон 1к6 лазерный, Боеприпас (дистанция 60/200), [100/15/15]).

Комплект для оказания первой помощи. 10 порций. "Первая помощь" - это типовой медпак, включающий средства помощи при контузиях, переломах, ожогах и травмах. Входящий в комплект компьютер может хранить информацию о лечебных процедурах, применяемых лишь для одного вида живых существ, как правило, людей, хотя могут докупаться программные модули для тысяч других видов. Его ограниченный по своим возможностям диагностический сканер позволяет

пользователю постоянно отслеживать основные жизненно важные показатели пациента.

Стандартные медицинские препараты включают коагулянты для остановки кровотечений, лечебные мази и стерилизаторы, используемые для лечения ожогов, а также антисептические капельницы и дезинфицирующие прокладки для промывки ран и предотвращения инфекций.

Небольшие бакта-повязки могут использоваться, чтобы ускорить заживление поврежденных тканей. Стимулирующие инъекции и активизаторы выработки адреналина помогают пациенту сохранить сознание и препятствуют наступлению шока, а обезболивающие средства и местные нервные анестетики помогают снизить уровень дискомфорта. Антибиотики общего применения, антитоксины и активизаторы иммунитета могут быть использованы при лечении пациентов, пострадавших от отравления, укусов ядовитых животных, различных заболеваний и заразных микробов, стабилизируя состояние пациента, пока он не будет доставлен в лечебное учреждение, где ему введут более эффективные противоядия.

Все препараты могут накладываться в виде повязок или безболезненно вводиться через кожу в виде подкожных инъекций. В состав "Первой помощи" также входят костные стабилизаторы и спрей-шины, обездвиживающие и защищающие сломанные кости. Потом доставленному в госпиталь пациенту будут назначены сращиватели костей, полностью ликвидирующие травму.

Медпак «ФастФлеш». ФастФлеш" более улучшенный и компактный медицинский набор первой помощи, но все же стандартный медпак, предназначенный для использования подготовленными медицинскими работниками и включает значительно более широкий ассортимент лечебных препаратов.

Такие медпаки идеально подходят для боевых условий, поскольку содержат несколько спрей-шин, значительные запасы стимуляторов жизнедеятельности, а также высокотехнологичные синтетические репликаторы, обеспечивающие пациентов жизненно важными питательными веществами. Специальные медицинские препараты способны противостоять воздействию радиации, биологических ядов и нервных агентов. Медпак "ФастФлеш" содержит, кроме того, канистру хромонити, обеспечивающей более глубокое проникновение лечебных агентов в организм без причинения вреда нервной системе. Этот медпак также укомплектован рядом инструментов для проведения хирургических операций в полевых условиях, включая сонарный скальпель, лазерный

прижигатель, а также нервный и тканевый регенераторы.

База данных диагностического компьютера "ФастФлеш" содержит информацию о пятистах различных видах существ и дистанционно связывается со сканером и анализатором проб, способными идентифицировать различные токсины и неизвестные химические составы. Компьютер автоматически записывает показатели состояния здоровья пациента для последующего использования.

Полевая докторская сумка. Медкит, по своей сути, эквивалентен 10 медпакам, втиснутым в один бокс, с некоторыми дополнительными приспособлениями для хирургических операций (каждый медпак восстанавливает 35 хитов). Хотя медкит и лучше, чем стандартный медпак, но является более громоздким оборудованием и не может носиться везде так свободно, как менее объемный собрат.

Сам бокс медкита представляет собой прочный волоконный ящик 30 сантиметров высотой, 45 сантиметров длиной и 15 сантиметров шириной. Он весит около 4 килограммов и имеет лямку для переноски.

Медкит выполняет те же функции что и медпак; он может быть израсходован за 10 использований. Инструменты диагностики, входящие в комплект медкита, способны диагностировать болезни пациента, оценить его уровень здоровья и излечить по основной медицинской направленности, исходя из реестра первой помощи. Также, в отличие от медпака, комплект предоставляет возможность проводить хирургические операции.

Если нужны надежные средства оказания первой медицинской помощи, то медкит - то, что нужно для выживания. Да, он великоват, но хороший медкомплект может основательно повысить ваши шансы выжить в чрезвычайных ситуациях.

Медицинский сенсор RFX/K. Медсенсор - портативный медицинский сканер, использующийся для дистанционного сканирования пациентов способный осуществлять передачу данных через комлинк в стационарный медицинский компьютер. Небольшое и чрезвычайно легкое, устройство легко могло поместиться в кармане или на ремне при помощи крепления-липучки. Встроенный сканер определял состояние пациента, возможные повреждения или заболевания, а медик воспользовавшись небольшой клавиатурой мог вводить дополнительные данные и получать доступ к медицинским диагностическим программам. На маленьком экранчике отображались рекомендации стационарного медицинского компьютера.

Память устройства могла содержать результаты пяти сканирований, помимо основных программных утилит. Сканирование пациента было возможно с расстояния до трех метров. Медсенсор мог обрабатывать данные по трем жизненным формам одновременно, но должен был быть откалиброван перед каждым использованием. Трудность в рекалибровке аппарата для сканирования другой расы заключалась только в знании медицинских особенностей. В этом могли помочь данные параметров, запрошенных со стационарного компьютера, а сам запрос и рекалибровка занимали несколько минут. Медсенсор без связи с компьютером был полностью бесполезен.

Плазменный репликатор «ПиЭфДжи-700». Это устройство использует белки от различных органических материалов, чтобы синтезировать в экстренных ситуациях стабилизирующие плазменные сыворотки. Пока точно неизвестно, может ли полученный «коктейль» эффективно заменять конкретный тип крови на постоянной основе, но для короткого замещения он вполне подходит. Использование этого прибора требует генетического образца пациента, например, частички кожи, волос или каплю крови. Подготовка тканей и выборка образца крови, соответствующего исходным данным, требует от пользователя высокой медицинской подготовки.

По сути, PFG-700 специализированный химический синтезатор. Имея качественный образец крови – он синтезирует из любой подручной органики субстанцию, имеющую все свойства крови пациента. За час непрерывной работы PFG-700 вырабатывает два литра означенного кровезаменителя. Искусственная кровь в свою очередь выполняет необходимые от неё задачи в течение суток, после чего распадается на легко усвояемые организмом составляющие.

Медицинский диагностический сканер MDS-50. Этот карманный ручной прибор был предназначен для выявления самых распространенных видов заболеваний. Пользователю только и надо было выбрать диагностический режим и перебрать комплекс симптомов в списке заранее предустановленных. Для считывания информации владельцу прибора необходимо было просто провести пару раз сканнером вдоль своего тела, и он мог увидеть результаты обследования на экране устройства. Набор симптоматики тщательным образом обрабатывался прибором, отмечались отклонения от нормы и выдавались "на-гора" проценты вероятности конкретного заболевания.

Для простейшего домашнего использования, прибор требует наличие знаний по оказанию первой медицинской помощи, но расширенный поиск редких недугов потребует уже

существенной медицинской подготовки. MDS-50 не дает рекомендаций касательно лечения, а только анализирует текущее состояние пользователя и предлагает вероятные причины возникновения недуга. В процессе анализа могут возникнуть некоторые трудности, если прибор столкнется с необычным заболеванием или наличии в организме редкого яда.

Фузионный резак PCW-880. Тяжелый фузионный резак модели PCW-880 предназначен для ремонта или вскрытия корпуса корабля (во втором случае применяется с целью захвата чьего-либо судна), а также, если у вас заклинило замок шлюзовой камеры, резак поможет решить и эту проблему.

Тяжелый фузионный резак PCW-880 устройство достаточно небольшое, чуть больше метра, но чрезвычайно громоздкое и тяжелое.

Фузионный резак PCW-876. Облегченная модель резца PCW-876 очень похожа на модель F-187 от компании SoroSuub как размерами, так и принципом действия. Его высокоэнергетический плазменный луч был способен разрезать большинство металлов, пластмассу и керамику вплоть до толщины в 25 сантиметров за несколько секунд. Что интересно, резак PCW-876 можно использовать в качестве оружия ближнего боя, но так как струя плазмы не сильно длинная, то желательно иметь какой-нибудь предмет в качестве щита, чтобы использовать горелку максимально эффективно.

Электронное шунтирующее устройство «Прошивка». «Прошивка» - небольшое устройство способное осуществлять соединение с компьютерной сетью. Оно использовалось имперскими техниками в процессе аварийного ремонта нарушенной или поврежденной подсистемы, которая искажала работу основной конфигурации компьютерной сети. «Прошивка» эмулировала правильные ответные сигналы подсистемы, позволяя эффективно проникнуть в сердце основной программы без активации ее защитных подсистем.

С технической стороны дела, прибор состоит из эталонного базового набора всевозможных системных программ и восьми дублирующих устройств, с помощью которых пользователь устанавливает «диалог» с ядром внешней системы безопасности, виртуально шунтируя сеть.

Кислородный экстрактор «Fabrennix». Применяемый в необитаемых мирах и неисследованных средах (и не только), кислородный экстрактор «Fabrennix» использует метровой длины щуп-зонд, чтобы извлекать молекулы кислорода из глубинных водных пластов или водяного пара, конденсирующегося на поверхности скал. Принцип действия прибора заключается в абсорбции из воды атомов кислорода с помощью модулируемых волновых

импульсов, с последующим сжатием и хранением в емкости устройства.

Экстрактор может функционировать в вакууме и невесомости. Емкости с запасенным кислородом с легкостью используются в переносной дыхательной маске.

Геологический сканнер FR9. Голографический рудный сканнер занимал объем равный 1 кубическому метру, имел собственные элементы управления и голопроектор на верхней стороне корпуса. Сканнер позволял определить точное расположение рудоносной жилы и пустотных карманов, мог градировать породы по типу металла или минерала и выводить данные в виде подробного трехмерного изображения. Наличие в сканируемой поверхности множества различных составляющих могло снижать точность и диапазон исследования. Устройство поддерживало хранение карт местности, где обнаруживались богатые залежи кристаллов.

Дальность обнаружения/сканирования Поиск – 1 километр, Фокусировка – 500 метров.

Биосканнер ILF-5000. Любые исследования требовали наилучшего оборудования для получения максимальных результатов. Следовательно, когда нужно было знать кто, сколько и как быстро этот «кто-то» к вам приближается, самым нужным прибором мог оказаться биосканнер ILF-5000 от компании Idellian. Этот сканнер представлял собой программируемое устройство, способное различить среди тысяч жизненных форм ту, которую желал обнаружить владелец.

Дополнительно к численности живности вокруг, сканнер был способен показывать направление движения объекта. Прибор сносился с заранее запрограммированными данными по живым видам и предоставлял информацию о температуре тела, массе и сердечном ритме обнаруженного объекта. Хорошо настроенный прибор мог даже идентифицировать зверя или разумную форму жизни, способ их передвижения...

Дальность обнаружения до 15 километров.

Набор для модификации дроидов. Для «кустарной» настройки своего собственного дронида и просто для любителей повозиться с «ведрами с болтами», фирма Ulqib MacroTronics выпускала продвинутый набор для модификации железных слуг. С наличием времени и некоторых умений почти каждый мог изменить и улучшить дронида, создать собственную модель за вдвое меньшие деньги, чем, если бы эта же процедура была выполнена профессионалом.

Используя представленный набор инструментов и дроидных принадлежностей, можно было одновременно с легкостью

исключить посредника и получить радость от настройки любимого дроида.

Только не следовало забывать про установку нового программного обеспечения, чтобы обновленное оборудование успешно заработало, а также о том, что некоторые дополнительные инструменты, типа аппарата дуговой электросварки, или специфические дроидные запчасти могли и не оказаться в наборе. Следовательно, их приходилось докупать отдельно.

Набор включал в себя:

- датапад дроидных магистралей нервных связей
- модулятор памяти (учитывает наличие знаний конструкции дроида и программного обеспечения)
- модуль стирания памяти (полностью стирает все «приобретенные» воспоминания и умения, но не трогает «вшитые» данные)
- заменяемые приводы
- заменяемые микро-сервомеханизмы
- дополнительный программный узел (способный увеличить один из специфических навыков дроида)
- широкополосный антенный ресивер
- сенсор движения (помогает при поиске движущихся объектов в пределах 100 метров от дроида)
- репульсорный двигатель (для установки требует умение ремонта репульсоров; установка способна увеличить скорость перемещения дроида весом в 100 килограмм до 130 км/ч)
- внутреннее компьютерное интерфейсное гнездо
- два фоторецептора (электронные "глаза" с дальностью зрения, аналогичному человеческому)
- два аудиорецептора (соответствующие человеческому диапазону голосовых колебаний)
- панель вокабулятора
- система поиска базы данных (файлы данных должны быть загружены после установки в соответствии с правилами программирования)
- ресивер дистанционного программирования

Системный диагностический фильтр.

Становясь все более и более продвинутыми, современные корабельные системы также становились чрезвычайно сложными и капризными. Что делать пилоту, если его штатный R2 возится где-то в другой секции судна, а он хочет проверить работу корабельных систем? На этот случай компания GalStarTech изобрела

диагностический фильтр, сокращенно СДФ, подключаемый напрямую к бортовому компьютеру судна. Аппарат получал доступ ко всем программам и оборудованию судна и за короткий срок, предоставлял пилоту полный отчет.

Устройство представляло собой большой датапад с отдельным обрабатывающим ядром в виде дроид-мозга. Два специальных адаптера соединяли в единую сеть процессор устройства с корабельным компьютером. СДФ применялся при ремонте и диагностике бортовых систем, в основном, при сбоях и проблемах компьютерной связи с гипердрайвом, субсветовыми двигателями и другой начинкой транспортного средства. Для настройки и эффективной работы с диагностическим фильтром пилоту требовались знания программирования. Неосторожное вмешательство в епархию бортового компьютера могло привести к восприятию данного действия как несанкционированное вторжение, и вызвать отключение всей системы. Если такое случалось, требовалась полная перезагрузка и калибровка уже специалистом-техником. Перезапуск бортовой компьютерной системы обычно занимал около 15 минут.

Универсальный компьютерный интерфейс.

Универсальный компьютерный интерфейс, сокращенно УКИ, разработанный компанией MerenData предназначался для работы с незнакомыми компьютерными системами. Для этого прибора было достаточно иметь доступ к разъему простого чипа памяти, и УКИ мог протестировать чужой компьютер на возможность интеграции. При вводе команд аппарат интерпретировал их, подстраивая под местные реалии, и давал возможность понимать архитектуру «железа», и частично управлять чужим компьютером. После чего, пользователь мог полностью сфокусироваться на самой работе, а не оглядываться по сторонам в поисках растревоженных охотников, желающих проверить, кто же общается с их компьютером.

Для нормальной эксплуатации этого приборчика, пользователю нужно было, на очень высоком уровне, обладать навыками программирования и знанием компьютерных систем. Если адаптация с помощью УКИ первый раз прошла удачно, то последующие сеансы работы с «взломанной» системой проходили успешней.

Кстати, надо отметить, что устройство вовсе не аннулировало систему местной безопасности, иначе бы происходил несанкционированный доступ к основным программам. УКИ в основном предусматривал безболезненный перенос данных между несовместимыми архитектурами компьютерных сетей.

Лазерный сварочный аппарат LSW-983. В производстве основных и надежных инструментов за доступную цену из нескольких производителей можно было выделить компанию «Металлообработка и материалы Бораллис». Независимо от того занимались ли вы ремонтом своего звездолета или просто делали небольшую реконструкцию старого спидера, находилось много работы для лазерного сварочного аппарата LSW-983 фирмы «Бораллис». И всего за какие-то 50 кредитов.

Используя для увеличения эффективности два независимых направленных лазерных эмиттера, сварочный аппарат обладал приличной мощностью для сваривания металла, при этом оставаясь вполне безопасным при эксплуатации. Обычно LSW-983 применялся при латании дыр в металлическом корпусе звездолета, но также неплохо подходил для соединения листов высокопрочной пластмассы.

Встроенная батарея была предусмотрена для относительной мобильности LSW-983 и обеспечивала его энергией приблизительно на 50 часов непрерывной работы. Батарея могла быть перезаряжена через стандартный адаптер, а самым желательным подключением сварочного аппарата являлся прямой доступ к стационарным источникам питания.

Каждый из лазерных лучей мог быть тонко настроен на определенный угол поверхностного контакта, что позволяло сваривать детали диаметром от 0.2 до 20 сантиметров.

Сквибский стенолом. По задумке аппарат направлялся в сторону преграды и при активизации воздействовал на материал на молекулярном уровне. Его переменные энергетические импульсы были способны «проминать» структуру преграды создавая проход диаметром около 2 метров.

Для работы со стеноломом требовалось два оператора: один для установки устройства на плече и наведения на цель, а второй для его активизации. В качестве оружия стенолом не применялся из-за своей громоздкости и трудности наведения на живую движущуюся цель, но вот против стационарных сооружений он использовался с хорошей эффективностью. Стенолом при своей работе требовал четыре стандартных блока питания (энергоячеек).

Устройство также активно использовалось в горнопроходческой деятельности добывающих компаний.

Сервоподъемник V-2z. Если нужно было выполнить ответственную работу подразумевающую перенос тяжелых грузов на небольшие расстояния, незачем было срывать собственную спину. В этом случае на помощь мог прийти сервоподъемник V-2z от компании «Верекил». Своими очертаниями V-2z смутно

напоминал силуэт дроида-погрузчика CLL-M2 (Binary Loadlifter) с размещенным внутри креслом пилота.

Однако иметь в хозяйстве этот силовой экзоскелет высотой почти три метра было удовольствием совсем не из дешевых. Даже если у покупателя находилось достаточно кредитов на такое причудливое приспособление, то сервоподъемник сам не мог сделать работу – в него нужно было впрягаться самолично. Зато с помощью гидравлических конечностей и грузовых подъемных вилок можно было поднимать тяжелый груз весом вплоть до 1.5 тонны и переносить его на небольшие расстояния с достаточно приличной скоростью.

Определенно стоимость этого приспособления являлась своеобразным сдерживающим фактором от приобретения сервоподъемника всем кому не лень. Для обывателей было гораздо дешевле просто нанять стороннего грузоперевозчика или приобрести надежного рабочего дроида.

Высота 9 футов, экипаж 1 оператор, максимальная скорость 9 км/ч.

Макроприцел с плавающей системой наведения. Признанный лидер продаж на рынке вооружений компания Merr-Sonn производила конкурентоспособное устройство улучшения прицеливания – макроприцел с плавающей системой наведения, который значительно улучшал точность оружия, приближая удаленный объект.

В частности, когда прицел был установлен на бластерную винтовку, он визуально уменьшал для стрелка расстояние до цели. Макроприцел, хотя и не давал огромное приближение к отдаленной жертве, но значительно уменьшал падение точности при стрельбе. Также прицел был способен отслеживать с помощью лазера и высвечивать на видовом экране контурную проекцию цели, позволяя отображать вектор огня.

Стрелок, благодаря этому позиционированию прицела, мог стрелять по объекту до тех пор, пока не была выбрана другая цель. При двойном увеличении не дает искажений изображения контура цели. При десятикратном увеличении точность оружия не падает.

Предоставляет стрелку бонус +1 к попаданию на расстоянии от 600 футов.

Охранная голосовая система для транспорта RVR-325. Данная система распознавания голоса напрямую подключается к главному компьютеру и двигателю корабля. В неё по слогам вводится любая голосовая команда продолжительностью до одной минуты. И после этого при включении в активный режим эта система блокирует всяческий доступ к компьютеру и двигателю до того, как будет произнесена кодовая команда.

Также эта система автоматически воспринимает команду в радиусе 10 метров от корабля и может быть запрограммирована принимать код только на определенном расстоянии (в пределах радиуса, конечно) от входа в судно.

Кроме этого прибор оснащен чувствительными звуковыми датчиками, которые могут даже разобрать интонацию голоса, что блокирует доступ, если владелец судна находится под принуждением или собирается полетать в нетрезвом состоянии, и распознать работу почти всех звуковоспроизводящих устройств.

И, в конце концов, на тот случай если звуковая команда, произнесенная владельцем, не была принята (а это довольно часто случается из-за того, что владелец попросту не может вспомнить или повторить интонацию, с которой говорил при записи) или перед приходом владельца была совершена попытка проникновения в систему – по выбору заказчика добавляется второй способ разблокирования систем. Это может быть как проверка по отпечатку пальца или сверка его ДНК, так и ввод кода, открывающего доступ к скрытой подпрограмме. При более тщательной проверке основные системы будут находиться под управлением главного компьютера, второстепенная система же должна установить личность пытающегося проникнуть на корабль.

Дистанционный активатор транспортных систем. Дистанционный активатор транспортных систем - это карманное дистанционное устройство, подключаемое к главному компьютеру воздушного или космического транспорта. При получении сигнала с маленького прибора находящегося у владельца, дроид-мозг анализатора, установленного на самом корабле, проводит процедуру диагностики и включения всех основных систем.

Максимальный радиус работы коммуникационного устройства - 2 км. Предполетная диагностика может занимать всего от каких-то 20 секунд (на некоторых моделях спидеров) до 5 минут и выше (для некоторых моделей звездолетов), а это значит, что пилот должен все это время производить управление машиной вручную.

Модуль спутниковой навигации «Трекер». Модуль глобальной спутниковой навигации «Трекер» представлял собой аппарат размером с большой датапад. Прибор раскрывался на две половины. Большую часть одной половины занимал антибликовый дисплей, а на второй была клавиатура и другие средства управления. Устройство GPS служило для отслеживания передвижения пользователя по земле и сигнализации об опасных точках сканируемой области. Две половинки прибора можно было сложить, перегнув в основании в один толстый

томик для удобства переноски. Яркость экрана регулировалась: можно было не заботиться об демаскировке в ночное время суток, а на свету повышалась контрастность для лучшего восприятия текста. Верхний левый угол экрана заключал в себе навигационный компас, указывающий выбранное направление.

Путешественник, использующий это устройство, не мог заблудиться. С технической стороны дела, приемник в «Трекере» мог связываться с орбитальным спутником или сенсорными системами корабля и передавать данные по точному местоположению пользователя, метеоусловия области, перемещения других объектов. Если происходил разрыв соединения, то прибор возвращался к последней точке местоположения владельца, записанной до обрыва связи, а истинное положение экстраполировал со всей возможной точностью. Использование навигатора требовало наличие простых знаний компьютера и умений пользоваться электроникой.

Кстати, почти незащищенный канал связи прибора со спутником или тем паче с личным кораблем мог привести к электронному мошенничеству или враждебным действиям со стороны пронырливых проходимцев. Например, перехватив сигнал, можно было с легкостью водить за нос поисковые группы или привести противника в засаду. Более серьезной проблемой можно было считать фактический доступ к системам вашего корабля, если использовалась связь с корабельными сенсорами.

Дыхательная маска тасари. Дыхательная маска тасари выполняла ту же функцию, что и другие аналогичные устройства. Маска закрывала нос и рот гуманоидного существа, а устройство включало в себя емкость с кислородной смесью, подаваемой в маску через шланг. Все устройство с емкостью весило около 2 килограммов.

Главной особенностью этого аппарата можно считать изобретение тасари способа сжатия газов до такого объема, что обычная емкость могла обеспечивать пользователя дыхательной смесью в среднем до шести дней. Правда, если владелец маски энергично перемещался или работал физически, то время эксплуатации дыхательного аппарата уменьшалось.

Кислородные емкости были двух видов: для личного пользования и для использования в объеме транспортного средства или временного жилого помещения. Емкость для личного пользования весила всего 2 килограмма, а вот для транспорта баки со смесью (стоимостью 55 кр) по массе приближались к 10 килограммам. Оба типа баков были легкодоступны в любом поселении Тасарика.

Что интересно, емкости для кислорода считались одноразовыми из-за своей низкой

стоимости, но местное население почти всегда использует баки многократно, заправляя их на своеобразных колонках. Заправка бака для личного пользования стоила 1 кредит, а бака для транспорта – 5 кредитов.

Костюм создания трехмерного голографического дубликата. Очень часто охотники за головами имели в своем арсенале дорогую, но чрезвычайно полезную вещь – аксессуар, выполненный в виде своеобразных узких наплечников, соединенных с небольшими угловатыми пластинами, располагающимися посреди груди и спины. Костюм создания трехмерного голографического образа охотника был оснащен миниатюрной версией портативного голорекодера с ориентируемым в пространстве выводящим проектором. Чтобы процесс создания «двойника» благополучно завершился, было необходимо около часа работы записывающей аппаратуры и обработки данных. Затем, проекционная система связывалась с портативным микрокомпьютером, настроенным на специальную программу. Программа обрабатывала полученные данные с поверхности костюма, напигованной тысячами микросенсоров, и уж затем передавала готовый голографический образ в процессор выводящего проектора. Образ «двойника» мог быть воспроизведен в любом направлении на расстояние вплоть до 10 метров от самого охотника.

Выводимый трехмерный образ представлял собой фактически идентичный слепок владельца снаряжения, неотличимый от подлинника на расстоянии 50 метров и дальше. Если дистанция до обманки сокращалась вдвое, то сторонний наблюдатель мог определить наличие проекции-подделки. Правда, и 50 метров вполне было достаточно для охотника, чтобы выйти на эффективную огневую позицию с минимумом риска ответного огня. «Двойник» особенно был полезен в местности с затрудненным визуальным контактом из-за различных препятствий и неровностей ландшафта.

Обслуживание и ремонт костюма для создания голографической трехмерной проекции, как правило, требовали наличие приличных знаний программирования и, следовательно, производились в специализированных мастерских.

Сенсор движения. Охотники за головами (и не только они) использовали внешний сенсор движения как «довесок» к стандартному противобластерному шлему. Детектор мог обнаружить движение объектов в пределах радиуса визуального контакта, но только на расстоянии не более 50 метров (150 футов). Сенсор при обнаружении подавал звуковой сигнал, указывающий направление до объекта за

счет увеличения частоты импульсов при приближении. Из-за ограниченного диапазона, это устройство могло только подготовить охотника к возможной атаке.

Известны случаи, когда охотники за головами использовали хOVERкамеры в качестве носителей сенсора движения. В этом случае владелец еще и получал точное местоположение позиции нападающего. У такого применения была своя проблема: малая скорость передвижения по сравнению с объектом наблюдения, а также гарантированная потеря аппаратуры при обнаружении. Но...цена на хOVERкамеру и сенсор была уж не такая большая, и охотник мог себе позволить приобретение новой пары.

ХOVERкамера 250. ХOVERкамера позволяла оператору производить видеосъемку, не занимая руки обычной видеокамерой. А, благодаря умению летать, у камеры появлялась возможность находить лучшие ракурсы съемки видео (а заодно и аудио). Небольшой куполообразный аппарат использовал микрорепульсоры для зависания и передвижения на высоте около метра или выше над плечом и чуть за спиной своего владельца. ХOVERкамера управлялась голосовой командой и записывала информацию на стандартную датакарту.

Большинство камер во время полета самостоятельно выбирала направление, изменяя траекторию движения согласно показаниям "датчика препятствий". В ходу было много моделей хOVERкамер от «семейных», способных передвигаться по ограниченными направлениям, записывая всю житейскую информацию в доме, и до «охранных» аппаратов, которые использовали более сложный алгоритм программ для слежки и соблюдения безопасности.

Из-за маневренности и доступности по цене, репортеры всей галактики считали хOVERкамеры чрезвычайно эффективными устройствами для своей работы. Как ни странно большинство репортеров как раз и предпочитало модель DLI-250, так как эта камера была способна не только воспринимать устные команды для направления перемещения, но и «обучаться» в процессе выполнения репортерского задания. Таким образом, репортеру не приходилось каждый раз направлять «опытный» аппарат, а он сам следовал в гущу событий и приносил адекватные новостные записи.

DLI-250 могла выполнять съемку на высоте до 50 метров (150 футов) над уровнем земли и могла отзывать на звонок комлинка.

Дроид-мозг автопилота «СиДи-12а». Значительно более сложный, чем его предшественник, активатор DVI, этот аппарат был излюбленным оборудованием контрабандистов и всех тех, кому требовалась возможность быстро унести ноги, когда запахло жареным. Автопилот

«СиДи-12а», как правило, устанавливался на наземный или планетарный транспорт, но мог интегрироваться и на борт истребителя или грузового судна, хотя такой аппарат сразу же «тяжелел» в начинке и стоимости.

Данное устройство разработал Том Невилл (Tom Neville), и оно состояло из двух частей: дроид-мозга, подключаемого к главному компьютеру корабля и устройства управления, крепящегося на запястье. При включении дистанционного пульта запускалась предстартовая подготовка судна владельца устройства. Ручной активатор имел рабочий диапазон в 5 километров. К тому же, при передаче короткой команды дроид-мозг мог вполне успешно привести корабль к владельцу с пультом, конечно, не по прямой траектории, а учитывая особенности местного ландшафта. И хотя этот прибор официально продавался только в базовой комплектации, это не являлось помехой для модификации почти всех работающих на данный момент экземпляров.

Модификации были различными. От мелких чипов, незначительно улучшающих работу или позволяющих компьютеру стрелять по различным целям, до дополнительных модулей или полной перестройки дроид-мозга, что в итоге позволяло управлять более крупными, чем грузовое судно, судами и на более больших дистанциях.

Устройство для удаленного управления дроидом CL-3. Это устройство, разработанное Мэттью Сильвия (Matthew Silvia), позволяло пользователю дистанционно отдавать приказы своему дроиду, оснащеному специальной аппаратурой. Принцип работы прибора основан на характеристиках обыкновенного персонального комлинка и позволяет воспроизводить звук и видео с рецепторов дроида напрямую в радиусе 1 километра.

Данный прибор, в сущности, является двумя работающими на одной частоте блоками: один ставится внутрь дроида и подключается непосредственно к его мозгу, а второй надевается на голову человека. Этот прибор позволяет своему владельцу слышать и видеть всё, что видит, слышит и говорит дроид, а простое управление позволяет моментально переключаться между «чувствами» подопечного робота. Визуальная информация отображается в окуляре пользователя, причем в нескольких диапазонах: обыкновенное человеческое зрение, инфракрасное и ультрафиолетовое излучения, если, конечно, дроид может задействовать такие рецепторы.

Информацию, которую гуманоид не может воспринять физически – устройство переводит в текстовый вид. Управление же производится с помощью голосовых команд распознаваемых дроидом. Устройство «CL-3» являлось

популярным при взаимодействии с моделями дроидов серии R2 и другими аппаратами, использующими высокочастотные электронные языки.

Данный прибор использовался преимущественно в спасательных и исследовательских операциях, когда человек не мог физически находиться во враждебной среде. Так же были зарегистрированы случаи использования «CL-3» в военных целях.

Установка второй части прибора на дроида требовала от пользователя приличных знаний в области ремонта дроидов и программирования. Процесс установки занимал около 2 часов.

Репульсорный ручной гарпун (ружье). та версия напоминала своей конструкцией обыкновенный бластер. Джойстик управления располагался на корпусе выше рукоятки. Батареи гарпуна хватало примерно на 10 выстрелов, а к крюку крепился молекулярно усиленный трос длиной 200 метров (600 футов). Автоматическая лебедка могла поднимать владельца гарпуна со скоростью 20 метров (60 футов) в секунду. Если требовалось, то к гарпуну можно было закрепить специальную страховочную сбрую. Лебедка могла выдержать вес до 200 кг (400 фунт).

Репульсорный ручной гарпун (наруч). эта версия устройства крепилась над предплечьем владельца. Достаточно было щелчка по специальной ручке для активации гарпуна. Рукоять включала в себя поворотный джойстик, селекторный ключ режимов и пусковой сенсор. Наручная версия использовала такой же блок питания, что и у бластера. Гарпун мог произвести 5 выстрелов, был оснащен стометровым тросом, поднимал владельца со скоростью 10 метров (30 футов) в секунду и мог выдержать 150 кг (300 фунт). Основным преимуществом наручной версии являлись его небольшие размеры (почти миниатюрные).

Набор малкитского отравителя. Этот комплект представлял собой маленький дюропластовый ящикек невзрачного вида, который обычно оснащался сложной блокировочной системой для предотвращения «несанкционированного» доступа. Так как набор отравителя умещался в почти крошечной коробочке, это очень способствовало укрыванию его от посторонних глаз и дотошных проверяющих.

В комплект входило несколько небольших флаконов, игл, аппликаторов и аэрозолей. Флаконы содержали чрезвычайно сильные токсины, неопределяемые даже современными медицинскими сканерами.

Яды могли доставляться к жертве с помощью игл и аэрозоля, но высшим показателем «честь», которого убийца мог достичь, так это научиться использовать жидкий яд из флакона, без

дополнительных инструментов и... без обнаружения.

Яд х'гарта (H'gartha) составлял основу нейротоксина «Малкитских отравителей». Одного флакончика хватало на убийство одной жертвы, и при этом известного противоядия не существовало, даже погружение в бакту не спасало от поражения ядом – он просто снова начинал действовать после бактопроцедур.

Яд мог доставляться к жертве в виде аэрозольного спрея, но так как отравляющее вещество было чрезвычайно летучим, атака убийцы должна была производиться на расстоянии не более полуметра. К тому же отравителю необходимо было обладать приличной ловкостью, чтобы самому не попасть под воздействие своего же токсина.

Иглы могли так же использоваться в качестве отравленного оружия, но трудности в обращении с ними накладывали определенные ограничения. Убийца должен был обладать отличной координацией и навыками обращения с оружием ближнего боя. Неудача при атаке иглой могла привести к поднятию тревоги или инфицированию оплошавшего убийцы собственным ядом.

Комплект также содержал четыре небольших электронных модуля размерами в несколько квадратных сантиметров. Первый модуль генерировал область деструкции, нарушая работу медицинских сенсоров и позволяя утаивать любые незначительные следы присутствия нейротоксина в теле жертвы. Медсканеры констатировали в таком случае смерть по естественным причинам.

Второй модуль генерировал «феромонную зону» блокировавшую обонятельные сенсоры и позволяя замаскировать отраву под еду или напиток. Прибор должен был использоваться на расстоянии 3 метров от прибора - «нюхача».

Третий модуль отвечал за блокировку сенсоров, которые могли обнаруживать присутствие в воздухе инородного вещества, маскируя при этом наличие отравленного аэрозоля. Противосканер должен был использоваться в пределах 2 метров от сенсора распознавания инородных частиц в воздухе.

Четвертый модуль являлся дистанционным «вулканизатором», способным почти немедленно закрыть небольшой прокол раны, оставленный отравленными иглами. Этот модуль убийца мог приложить к ране оставленной иглами. Через 3 секунды «вулканизатор» сглаживал кожу, устраняя следы иглы или дротика.

Количество приборов и токсинов в наборе было слишком ограничено и пополнение при неудаче могло обойтись убийце очень недешево, потому согласно «учению чести» «Малкитских Отравителей» применение набора было

ограничено. Чтобы наверняка сделать свою работу и приблизиться к жертве, убийца должен был хорошо замаскироваться или втереться в полное и безоговорочное доверие к жертве.

Нейроошейник контроля. Нейроошейник контроля являлся самым предпочтительным инструментом при работе с опасными животными. Они повсеместно использовались зоологами, дрессировщиками и охотниками занимающимися отловом крупных зверей.

При активации ошейник вызывал спазм мышц животного, посредством посылания нервнопаралитического импульса. Степень оглушения зависела от сопротивляемости животного к такому роду воздействия. Для эффективной работы ошейник, понятное дело, должен был находиться на шее зверя. Дроиды и животные имевшие центральной нервной системы были неподвластны воздействию нейроошейника.

Устройство, как правило, состояло из двух частей. Основной составляющей был прочный ошейник с замком, который мог быть любого типа, но обычно использовался механический кодовый замок на шесть цифр комбинации. Ошейник работал от простой энергоячейки.

Второй частью устройства был управляющий компьютер. В роли такого компьютера мог выступать переносной аппарат (наручный комм или стационарный компьютерный комплекс), а также специально запрограммированный дROID. Управляющий компьютер комплектовался дополнительной переносной клавиатурой для набора команд с памятью на 400 предустановленных инструкций. Например, таких команд, как «не пытаться снять ошейник».

Стационарный компьютер мог управлять 50 ошейниками и дистанционно контролировать их замки. Дальность действия компьютера составляла 5 километров. Ошейник, покинувший область контроля, автоматически причинял умеренную боль животному, побуждая его вернуться в зону работы контролирующего устройства. Из-за частого использования этого устройства работоторговцами и браконьерами многие планеты запретили использование нейроошейников. Особенно это касается миров Ядра.

Прибор для сокрытия лица. «ДимСим» представлял собой портативный голографический проектор, полностью скрывавший контуры лица. При включении создавался плотный непрозрачный экран, отражавший все световые волны и лучи средств обнаружения. Как правило «ДимСим» монтировали на шлем или конструкцию, напоминающую женский обруч для волос.

Прибор работал от стандартных энергоячеек (батареек), точно таких же, какие использовались

в датападах и портативных компьютерах. Заряда одной энергоячейки хватало на 15-20 минут непрерывной работы. При необходимости энергоячейку можно было быстро заменить, но для этого приходилось снять «ДимСим», что могло быть небезопасно во время проникновения на объект.

Время работы не более 30 минут.

Прибор для обмана систем опознавания. Это интересное устройство изготавливалось в виде прозрачных очков или козырька. В отличие от модного аксессуара оно было предназначено для обмана систем безопасности работающих по принципу распознавания сетчатки глаза. При попытке сканирования, на стекло очков проецировался сложный голографический образ сетчатки из заранее внесенных в базу данных шаблонов, снятых с живого или уже совсем неживого образца.

Очки, также как и большая часть оборудования в галактике, был предназначен для работы с биологическим материалом человеческой расы. Из-за этого было сложно, а то и вовсе невозможно, одурачить датчики предназначенные распознавать сетчатку других рас, чья физиология (особенно расположение глаз) сильно отличалась от человеческой. Например, нельзя было обмануть датчики, настроенные на иторианцев, гранов или мон каламари. Полноценное использование очков, при снятии образца сетчатки, требовало хороших познаний в медицине.

Предмет	Стоимость	Вес
Костюм скалолаза	600 кр	5 фнт.
Шаровидный плащ EMS-90	800 кр	2 фнт.
Костюм биохимической защиты	4000 кр	18 фнт.
Костюм дайвера	400 кр	16 фнт.
Антисенсорный костюм	600 кр	6 фнт.
Космический скафандр EVA	15000 кр	70 фнт.

Костюм скалолаза. Костюм скалолаза являлся видом легкой брони разработанной, что бы помочь владельцу в преодолении ровных вертикальных поверхностей. Костюм имел коленные и локтевые накладки, включая и перчатки с, так называемой, «фрикционной системой». Субстанция, нанесенная на контактные места костюма, была специально разработана прилипать к ровной гладкой поверхности. В состав костюма входил шлем повышенной прочности и карабины, крепления и другое специальное снаряжение.

Что интересно, в накладки с «фрикционной системой» можно было добавить любой тип бронепластин. Исключалось только внедрение элементов силовой брони.

Бонус к проверкам Атлетики и Акроба=тики при лазание +2.

Шаровидный плащ EMS-90. Шаровидный плащ являлся герметичным устройством для выживания в вакууме космического пространства. Предназначен для непредвиденных обстоятельств, когда громоздкий вакуумный защитный костюм отсутствует. Защита на самом деле представляет собой модный, но правда толстый и плотный плащ, способный при активации развернуться веером и окружить владельца 1.2 метровым пузырем. Образованный шар становится достаточно жестким, чтобы выдержать давление и обеспечить 2-х часовую поставку воздуха. Работает от энергоячейки. Находящийся в усиленном пузыре владелец не страдает от эффектов низких температур вакуума.

Предположительно скорость разворачивания – 30 секунд.

Костюм биохимической защиты. Костюм биозащиты является разновидностью оборудования, предназначенного для защиты владельца от воздействия на него опасных биологических факторов и химических веществ. Обычно стандартный костюм имеет ярко-желтую окраску и сферический шлем с прозрачным забралом для хорошего обзора.

Защитный костюм предоставляет своему владельцу устойчивость к атмосферным, летучим биологическим вирусам и различным ядам, а также болезнетворным микроорганизмам, распространяющимся воздушно-капельным путем и за счет непосредственно физического контакта.

Костюм в течение 1 часа способен обеспечить пользователя дыхательной смесью прежде, чем фильтр и кислородную емкость необходимо будет заменить. Сам материал костюма не может защитить своего владельца от физических атак, но шлем обладает достаточной прочностью, чтобы обеспечить небольшую физическую защиту головы. Громоздкость костюма и опасные условия его использования негативно влияют на подвижность и ловкость пользователя.

Костюм дайвера. Костюм дайвера представлял собой гибкую защитную оболочку, заполненную воздухом. Баки с воздушной смесью, как правило, расположенные на спине, позволяли непрерывно находиться под водой до 6 часов. Усиление металлом каркаса торса костюма разрешало опускаться владельцу до глубины в 200 метров и давало шанс уцелеть ныряльщику в аварийной ситуации, но немного ограничивало подвижность владельца на суше. Передвигаться и маневрировать под водой

владельцу позволяли ласты на ногах, в некоторых случаях для увеличения скорости использовались специальные перчатки с перепонками между пальцев.

В шлеме костюма имелся комлинк, с диапазоном работы в 2 километра. Эта модель пользовалась определенным спросом у туристов на водных планетах и контрабандистов, когда надо было спрятать на дне океана, моря или озера запрещенный груз. В мирах с большим количеством водной поверхности дилеры на черном рынке просили тройную цену за костюм дайвера, но что интересно, на планетах подобных Татуину, его можно было купить буквально «даром».

Антисенсорный костюм. Антисенсорный костюм, изначально производимый компанией Ayelixe/Krongbing Textiles, представлял собой цельную оболочку в форме тела, сшитую вручную из прочного мягкого материала под названием «теневого шелк». На первый взгляд костюм был черного цвета, но при ближайшем рассмотрении это была камуфляжная смесь всех оттенков темных тонов, расположенных так называемой «метелкой». Но цвет костюма был все же второстепенным, так как его главными особенностями являлись свойства ткани способной абсорбировать свет и звук. Костюм покрывал все тело кроме глаз, которые закрывали защитные очки. Руки и ноги владельца антисенсорного костюма дополнительно закрывали звуковые демпферные накладки, позволяющие снизить шум, производимый при перемещении и работе. Все защитные функции являлись пассивными и не требовали использования электроники, которая могла бы быть засечена сенсорами.

Что интересно, преимущества амортизации света и звука теряли свою силу, если владелец желал носить другой тип брони под антисенсорным костюмом. Отличные показатели скрытности в темноте или условиях плохой видимости принесли этому костюму популярность у убийц, грабителей и диверсантов.

Космический скафандр EVA. Защитный костюм EVA компании Regallis Engineering являлся силовой индивидуальной оболочкой, типа компьютеризированной брони, позволяющей владельцу заниматься ремонтом в открытом космосе при аварийных ситуациях звездолета. Костюм является полностью герметизированной броней с замкнутой системой поддержания жизни и внешними маневровыми двигателями, позволяющими перемещение со скоростью 10 метров в секунду, но только в нулевой гравитации.

Противовакуумная защита EVA имеет моторизированные конечности, внешний контейнер для хранения материалов, а также

полный набор инструмента, встроенного в руки. Костюм управляется низкоуровневым дроидным мозгом (компьютером), который заведует всеми сложными задачами перемещения, то есть сопоставлением скоростей и траекторий, регуляцией системы поддержания жизни и т.п. Несмотря на такую помощь, владелец должен обладать приличной подготовкой для эффективного использования костюма. «Погрузка» и «выгрузка» из силовой оболочки занимает приличное время – предположительно 15 минут.

Увеличение силы: усиленный сервомеханизм дает владельцу дополнительную мощь рук (Бонус Силы +4).

Поддержка жизни: обеспечивает полную поддержку жизни в течение 2 часов, с внутренним воздушным резервуаром и защитой против экстремальных условий окружающей среды, включая вакуум.

Комлинк: костюм имеет встроенный комлинк, действующий на расстоянии в 100 километров и может посылать и получать закодированные сообщения.

Осветительная лампа: костюм включает в себя мощный фонарь, способный создать луч света вплоть до 100 метров длиной и 50 метров шириной.

Ремонтный набор: встроенные инструменты и емкость для хранения материалов.

Джетпак: Для мобильности в космическом пространстве на вакуумный костюм обычно устанавливалась реактивная установка.

Ограничение скорости: 10 футов.

ГЛАВА СПОСОБНОСТИ

6:

Ниже приведены способности Темного Аколита.

ТОЧНЫЙ БРОСОК МЕЧА

1 очко.

Время накладывания: действие

Дистанция: 50 футов

Компоненты: Световой меч

Длительность: мгновенно.

Вы совершаете бросок светового меча в указанную цель. Эта атака считается дальнбойной, так что для попадания вы используете параметр Ловкости. Противник может уклониться или отразить (если вооружен световым мечем) вашу атаку, если преуспеев в спасброске Ловкости.

Сложность спасброска вычисляется, как:

10 + Мод. Мудрости + Бонус Мастерства

При провале он получает полный урон от светового меча, рассчитывающийся с бонусами от Ловкости.

В любом случае меч возвращается вам в руку после атаки.

ПРИЕМ «КАТА»

1 очко.

Время накладывания: действие

Дистанция: 5 футов вокруг вас

Компоненты: Рукопашное оружие

Длительность: мгновенно.

Вы раскручиваете свои световые мечи вокруг себя с невероятной скоростью. Противники на дистанции 5 футов совершают спасбросок по ловкости.

Сложность спасброска вычисляется, как:

10 + Мод. Ловкости.

При провале они получают урон от оружие, как от обычной атаки (не считая отсутствия модификаторов к урону).

ПОДСЕЧКА

1 очко.

Время накладывания: действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: -

Длительность: мгновенно.

Вы выбираете цель, которая должна совершить спасбросок по Телосложению.

Сложность спасброска вычисляется, как:

10 + Мод. Мудрости.

При провале цель падает ничком и роняет оружие.

БЕГ ПО СТЕНЕ

1 очко.

Время накладывания: действие движения

Дистанция: 30 футов

Компоненты: -

Длительность: мгновенно.

С помощью Силы вы совершаете пробежку вдоль горизонтальной стены, максимально 30 футов, столько же если вверх по стене. Если на вашем пути попадает крупный предмет размером в половину вашего, вы заканчиваете действие перед ним.

УДАР В ПРЫЖКЕ

1 очко.

Время накладывания: действие движения

Дистанция: 5 футов

Компоненты: -

Длительность: мгновенно.

Вы совершаете прыжок в воздух, при этом ударяя противника ногой, вкладывая в удар Силу. Противник совершает спасбросок по Ловкости.

Сложность спасброска вычисляется, как:

Для существа вашего размера: **10 + Мод. Мудрости + Бонус Мастерства**

Для существа превышающего ваш размер на одну категорию: **10 + Мод. Мудрости**

При успехе, противник валиться ничком, при провале он так же отлетает в направлении удара на 30 футов.

ВЫТЯЖЕНИЕ СИЛЫ

2 очка.

Время накладывания: действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: -

Длительность: мгновенно.

Вы вытягиваете из жертвы жизненные силы, которые подпитывают вашу Силу. Противник совершает спасбросок по мудрости.

Сложность спасброска вычисляется, как:

10 + Мод. Мудрости.

При провале он получает полный урон 2к8 психической энергией, а вы восстанавливаете очки Силы по количеству равному его уровню опасности деленному на 2.

ПРЫЖОК СИЛЫ

2 очка.

Время накладывания: действие движения

Дистанция: до 50 футов

Компоненты: -

Длительность: мгновенно.

С помощью Силы вы совершаете прыжок, дальностью до 50 футов на незанятое пространство, находящееся не выше 20 футов выше вашего изначального положения и не ниже 40 футов от него.

ПРОРЫВ

2 очка.

Время накладывания: действие + действие движения

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Рукопашное оружие

Длительность: мгновенно.

Вы совершаете серию акробатических приемов, двигаясь по прямой и вращая свое оружие, все через чье пространство (и сопряженное с ним) вы прошли, получают урон от оружия, если проваливают спасбросок по ловкости. Если на вашем пути попадается крупный предмет размером в половину вашего, вы заканчиваете действие перед ним.

Сложность спасброска вычисляется, как:

10 + Мод. Мудрости + Бонус Мастерства

ПРИЕМ «ПАРХАЮЩАЯ БАБОЧКА»

3 очка.

Время накладывания: действие

Дистанция: 10 футов вокруг вас

Компоненты: 1 или 2 одноклинковых световых меча

Длительность: мгновенно.

С помощью Силы вы посылаете в «полет» один или два световых меча, они кружатся вокруг вас, нанося урон противникам в радиусе 10 футов от вас. Противники должны преуспеть в спасброске по Ловкости, в противном случае получают повреждения от одного или двух мечей, как от обычной атаки (не считая отсутствия модификаторов к урону).

Сложность спасброска вычисляется, как:

11 + Мод. Мудрости.

УДУШЕНИЕ

4 очка.

Время накладывания: действие

Дистанция: 25 футов

Компоненты: концентрация

Длительность: 18 секунд.

С помощью Силы вы сдавливаете трахею выбранной цели. Если цели необходим воздух для дыхания, она получает урон 1к8 удушением каждый раунд, пока действие не окончится. Вы можете свободным действием окончить удушение.

Если цель владеет Силой, то она может, в конце каждого раунда совершать спасбросок по Мудрости, в случае успеха которого, он оканчивает удушение.

Сложность спасброска вычисляется, как:

11 + Мод. Мудрости.